PlayStation • PC • Dreamcast • PlayStation 2 • Nintendo 64 • Game Boy

bonus

NAŠ JEDINI ... RAMA ZA KONZOLE



 ISS Pro Evolution 2

 Dark Stone

 Ducati World

 Paper Mario

 Phantasy Star Online

 Record Of Lodos War

 NBA Live 2001

 Grandia 2

 Project: IGI

Rešenje igre

RESIDENT EVIL CODE:Veronica

broj 11 • godina II
cena: 99 dinara
CG: 5 DEM • BiH: 5 KM • MK: 150 DEN



Sega napušta svet konzola • Bili smo na sajmu u Ninbergu • Vesti

Majstor Raša: Popravka PAL konvertora • FRP: Rolemaster • Trikovi

Predstavljamo: Microsoft X Box • Brate, u kom si fazonu? • Poster

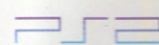
Da li znate šta je vrhunsko vozačko iskustvo?

Da biste iskusili vrhunsko vozačko iskustvo, pored dobrih kola, potrebna vam je i odlična kontrola. Zato nabavite najbolji volan za PlayStation. **360 Modena Racing Wheel** je kopija trkačkog volana istoimenog bolida, prilikom čije izrade je posebna pažnja obraćena i na najsitnije detalje, tako da zadovolji sve standarde stručnjaka Ferrarija, koji su ovom proizvodu odobrili svoju licencu.

Opremljen je ergonomskim rukohvatima koji su izrađeni od reljefne gume, što omogućava maksimalan komfor. Jedinstveni način menjanja brzina je naravno preuzet direktno iz Ferrarijeve formule. Specijalni vibro-motori zatrešće volan svaki put kada se sudarite, prevrnete ili naiđete na neravnine. Analogna kontrola vam omogućava da skrećete u zavisnosti od jačine kojom okrenete volan, a pedale za gas i kočnicu pobrinuće se za agresivnije ubrzanje, odnosno, kočenje.

Za sve prave ljubitelje dobre vožnje, **360 Modena Racing Wheel** je dodatak za PlayStation koji vrlo brzo postaje nezamenljiv. Kompatibilan je sa PlayStation, PlayStation 2 i PS One konzolama. Takođe postoje verzije za Dreamcast i Nintendo 64.



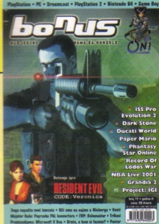





360 MODENA RACING WHEEL



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36





reč urednika

Svi oni koji redovno prate naš časopis, verovatno su već na naslovnoj strani primetili jednu neobičnost: pored godine izlaženja časopisa, stoji ponosno cifra 2. Pre tačno godinu dana, na ovoj istoj strani, u istoj pozi u dnu strane, sa par probranih reči (tada jedva skrpljenih), ja sam vas pozdravio po prvi put. Od tada do danas prošlo je tačno 11 brojeva našeg i Vašeg časopisa. On se širio i rastao i nadamo se, bivao sve bolji i bolji, da bi dostigao današnji oblik, formu i tiraž. To ne znači da se mi nećemo truditi da ga još poboljšamo, proširimo i ulepšamo. Ukoliko u sledećoj godini budemo napredovali kao u prošloj, svi ćemo biti srećni.

I, eto nama razloga za slavlje. Ipak, rođendan je rođendan i treba ga proslaviti. Na stranicama sledećeg broja, moći ćete da pogledate i pročitate kako je slavlje proteklo, ko je sve prisustvovao, a boga mi i da po prvi put vidite kako izgledaju neki od nas.

Ali, kako to obično biva u životu, radost i tuga idu zajedno. Ta tužna vest, koja je, verujem, doprla do svakog dobrog poznavaoca konzola je da firma Sega prestaje da proizvodi konzole. Za one koji su redovno pratili vesti u našem časopisu to nije iznenađenje, ali šok sigurno jeste. Taman kada se Dreamcast ustoličio kao konzola broj jedna u našoj redakciji, sve prestaje. Mi se nadamo da tako dobra konzola ipak neće propasti i da će se naći neko rešenje, neka nova firma koja će nastaviti da je proizvodi. Šta ćete?! Život je takav, kao sarma - nekom kupus, nekom meso.

Inače, kod nas u časopisu je sve po starom. Majstor Raša ne prestaje da nas iznenađuje svojim tekstovima. Ovoga puta on piše o popravci PAL konvertora u kućnoj varijanti. Pošto mu je ponestalo ideja, zamolio bih sve vas da mu pomognete i da date svoje predloge o čemu da piše. Na vaš zahtev smo vratili i rubriku o FRP-u, koja će od ovog broja pa na dalje biti stalna. I Uroš se ustalio sa svojom rubrikom i za ovaj broj je rešio da nam otkrije svoju stranu koju malo ko od nas poznaje: emotivnu. Da, da i on je jednom bio zaljubljen, a kako su sve prave ljubavi tužne, ni ova se nije završila srećno. I po prvi put smo pripremili rešenje jedne igre za Dreamcast (kakva ironija).

Toliko za ovaj broj. Uživajte u stranicama ovog broja koji smo pripremili za Vas i do sledećeg puta, pozdrav!



bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
Bonus World

Direktor i odgovorni urednik:
Miroslav Petrović

Glavni urednik i dizajn:
Darko Wolf

Grafički urednici:
Dejan Wolf
Branko Jeković

Grafička priprema:
Esad Arif

Marketing:
Dejan Wolf
telefon: 011/340-77-12

Redakcija:
Miljan Lakić, Uroš Tomić, Gradimir Joksimović, Mihailo Tešić

Ilustracije:
Valentin Šalja

Sekretarica redakcije:
Jelena Stevanović

Lektura u ovom broju:
Tamara Barjamović

Saradnici u ovom broju:
Igor Simić, Miloš Marković, Satori Jo, Miroslav Đorđević, Radovan Subotić, Galeb, Petar Mišić, Marko Lambeta

Štampa:
Grafomarket, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22

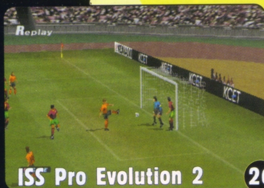
e-mail:
bonus@eunet.yu

Novi telefoni redakcije:
(011) 340-77-12
340-77-36

Pretplata:

za detaljnije uslove pretplate pogledajte stranu 39

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE SE NA KIOSCIMA POJAVITI 25. MARTA 2001.


Replay
ISS Pro Evolution 2
26


Phantasy Star Online
38


ONI
54


Project: IGI
56

sadržaj





Spielwarenmesse

Internacionalni sajam igračaka

Veliki sajam igračaka (organizatori tvrde da je najveći u Evropi, a možda i na celom svetu) po imenu Spielwarenmesse održava se svake godine u nemačkom gradu Nirnbergu. Održan je i ove godine i trajao od 1. do 6. februara, a naravno, izaslanici vašeg omiljnog časopisa su bili tamo.



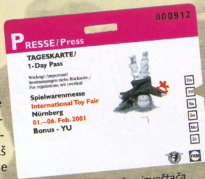
Ovako sajam izgleda spolja.

Šta će Bonus na sajmu igračaka, možda ste se zapitali? Pa, normalna stvar je da će u svakoj prilici gde se okuplja mnogo potencijalnih kupaca igračaka, tu biti prisutni i veliki proizvođači digitalnih igračaka - video igara i konzola.

Na sajmu je bilo prisutno zapanjujućih 2800 izlagača, od kojih je grupa mala, ali odabrana pripadala svetu digitalne zabave. Od izdavača igara tu su bili Take 2, Infogrames , Hasbro i drugi, ali nama su najzanimljiviji bili proizvođači konzola - Sega i Nintendo, čiji su štandovi bili među najvećim i najzapaženijim, ali na žalost iz potpuno različitih razloga.

U ovomesečnim vestima mogli ste pročitati da je Sega definitivno odustala od proizvodnje konzola i hardvera uopšte. Sajam je počeo baš istog dana kada je Sega objavila da se povlači s tržišta konzola, a pošto je Sega zakupila ogroman izložbeni prostor baš u svojstvu proizvođača konzola (što se, naravno, radi dosta pre samog otvaranja sajma), kompanija je bila primorana da otkaže svoje prisustvo. U stvari, desilo se nešto još čudnije- celokupan Segin štand je pretvoren u veliki kafić!

No, Nintendo sličnih problema nije imao, s obzirom na Pokemon maniju koja još uvek hara celim svetom, pa i Nemačkom, i iskoristio je SpielWarenmesse za evropsku pretpremijeru svoje nove konzole Game Boy Advance, što je nama definitivno bio najzanimljiviji događaj na vascelom sajmu. Nova Nintendova ručna konzola je bila dostupna za igranje u punom sjaju. To ne treba da nas čudi, s obzirom da je japanska premijera pomerena (unapred) već za 21. mart, pa je normalno da je rad na konzoli završen.



Press kartica vašeg izveštača.



Game Boy Advance, glavna zvezda ovog sajma.



Sajam je lično otvorio nemački kancelar Gerhard Šreder

Na sajmu je razotkriveno da se evropska premijera Game Boy Advance konzole planira za oktobar. Pored tih lepih vesti i činjenice da smo mogli videti iz prve ruke kakvo je pravo malo čudo od konzole u pitanju, (i to u tri boje - bela, ljubičasta i plava) Nintendo je prikazao još gomilu zanimljivih dodataka i podataka, kao i spisak igara koje su trenutno u planu za Game Boy Advance.

Za početak, definitivno smo videli da je GBA potpuno kompatibilan s igrama za Game Boy Color. I pored svih glasina o potencijalnim 3D mogućnostima novog Game Boya, za sada, sudeći po igricama, nema govora o tome - po kvalitetu grafike, igrice najviše podsećaju na one sa SNES-a. Malo li je, za konzolu razmera 15x20 cm...

Nintendo tvrdi da će baterije (dva komada AA) bez frke trajati 15 do 20 časova igranja.

Pored svega toga, bilo je tu i par zanimljivih periferija, kao što komunikacioni kabl koji omogućava povezivanje do četiri konzole. Najluđe od svega - Nintendo ostavlja opciju tvorcima igara, da ako mogu&hoće, naprave igru tako da je za njeno mrežno igranje dovoljan samo jedan kertridž!

Da, igre su i dalje na kertridžima, što je i očekivano, sobzirom da bi nekakvo drugačije rešenje podiglo cenu konzole (koja je već poprilična - očekuje se da će u Japanu koštati 9800 jena, što je skoro 100 USD), a i ne bi bila moguća kompatibilnost s GBC. Što se igara tiče, Nintendo je najavio nekoliko Mario igara (naravno), nekoliko strategija (Game boy Wars Advance, Napoleon), ali tu su i Silent Hill, Castelvania, kao i Segini Chu Chu Rocket, Sonic, Mr.Driller 2...



Par ekrana iz igara za Game Boy Advance, koji svi nestrpljivo očekujemo.

bonus Velika

nagradna igra



BONUS majice dobili su:

1. Đorđević Srđan, Kragujevac
2. Živadinović Marko, Soko Banja
3. Milutinović Dragan, Beograd
4. Popović Marija, Zaječar
5. Ristić Nebojša, Pančevo
6. Protić Nevena, Paraćin
7. Urošević Tomica, Zrenjanin
8. Radojević Vuk, Bajina Bašta
9. Lukić Đorđe, Beograd
10. Todić Petar, Obrenovac
11. Raičević Borislav, Nikšić
12. Šeregi Žolt, Bečej
13. Petronijević Đorđe, Ban. Karlovac
14. Nikolić Boško, Kragujevac
15. Ljubičić Slaviša, Irig
16. Plavšić Nenad, Beograd
17. Kundačina Boris, Beograd
18. Ranđelović Ljilja, Beograd
19. Vojinović Stevan, Požarevac
20. Pantelić Tomo, Herceg Novi

BONUS kačkete dobili su:

1. Juhas Robert, Mali Iđoš
2. Jović Zoran, Novi Sad
3. Lončar Siniša, Beograd
4. Dimitrijević Vuk, Beograd
5. Petrović Nemanja, Prokuplje
6. Fir Adrian, Bačka Topola
7. Ćirić Marko, Beograd
8. Vuković Jovan, Kraljevo
9. Danilović Sandra, Beograd
10. Matejić Duško, Mali Zvornik
11. Konstantinović Vukan, Niš
12. Dudaš Bojan, Rumenka
13. Spasojević Mirko, Požarevac
14. Reljić Darko, Beograd
15. Mihajlović Ivana, Sombor
16. Petraš Jan, Kulpin
17. Nedeljković Irena, Beograd
18. Ilić Jasmina, Beograd
19. Todorović Dejan, Kikinda
20. Damjanović Milan, Bečej

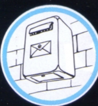
FRUIT OF THE LOOM majice dobili su:

1. Šefer Boris, D.Tavankut
2. Marinković Sanja, Kos. Mitrovica
3. Spasenović Saša, Beograd
4. Milošević Petar, Čačak
5. Ilić Dimitrije, Suvi Do
6. Milosavljević Miloš, Požarevac
7. Pavlović Igor, Beograd
8. Ćomić Aleksandar, Soko Banja
9. Dulić Darko, Đurđin
10. Skenderović Slađan, D. Tavankut
11. Mitić Goran, Valjevo
12. Ljubojević Igor, Čačak
13. Mladenović Saša, Beograd
14. Marković Dušan, Beograd
15. Nestorović Ilija, Ruma
16. Jovanović Marko, Beograd
17. Dragutinović Miloš, Beograd
18. Zorić Strahinja, Subotica
19. Sretenović Nikola, Niš
20. Atanacković Ljubiša, Beograd
21. Žulj Ante, Kečkemet
22. Škahić Nakib, Novi Pazar
23. Tamara Ramabović, Višnjica
24. Barabara Lutvi, Niš
25. Miljan Cenić, Lapovo
26. Stevan Milenković, Niš
27. Salveta Gazemi, Kraljevo
28. Sima Stojić,Novi Sad
29. Dragoljub Ćurčić, Užice
30. Ognjen Pašić, Kragujevac

Spisak dobitnika mesečnih CD-ova iznenađenja iz nagradne ankete

PSX disk:

Bratić Goran, Beograd
Petrović Jelena, Kruševac
Keri Alen, Bajmok
Zoran Lutovac, Kraljevo
Goran Kristić, Beograd
Aleksandar Bogić, Požarevac
Radovan Lukić, Modriča
Marko Đuričić, Beograd
Boško Stanišić, Podgorica
Stefan Jovanović, Aranđelovac



mi i vi na ti

BLEEM! (1)

✉ **Dragi Bonuse,**

Pošto ste pisali hvalospeve o Dreamcast-u i pošto posedujem dotičnu konzolu moram da vas obavestim da neke stvari nisu tačne, a sve zbog objektivnog informisanja čitalaca.
1. Takozvani bleem! disk pomoću koga mogu da se učitavaju diskovi za PSX što praktično znači da kupovinom Sege imate i PSX ne postoji!!! Barem ga nema ni kod jednog prodavca konzola ili CD-a. Ako vi znate da postoji, objavite adresu i telefon prodavca i cenu.
2. Kakav priključak je potreban da bi se Dreamcast igrao na VGA monitoru, gde može da se nabavi i gde se priključuje na konzolu.
3. Što se tiče pristupa internetu bilo bi dobro da u nekom od narednih brojeva to pobliže objasnite (mislim na setovanja, tip TF centrale, i slično), pošto ja to nisam do sada uspeo a i provajderi se kod nas baš ne snalaze.
4. Da li je moguće koristiti PC tastaturu i ako jeste kako je priključiti na Dreamcast.
P.S. To su bile primedbe a što se tiče konzole stvarno je fenomenalna. PSX koji sam ranije imao u odnosu na Dreamcast je kao konzola sa buvljaka (TERMINATOR).

Ivan, Niš

bonus Zbog istine, objektivnog informisanja javnosti, a u odbranu časopisa Bonus odgovoram:
1. Bleem! emulator POSTOJI. Ja sam ga lično video na delu, prošlog maja u L.A. i igre na njemu rade savršeno. Čak i igre koje se emuliraju izgledaju mnogo bolje na DC, nego na PSX-u. To što ga kod nas nema ili može da se nađe verzija koja nije ispravna, ne znači da ne postoji. Adresa proizvođa je:
Bleem, inc
5709 Melrose avenue
Los Angeles, ca 90038
Pa ko voli, nek' izvoli. U inotranstvu mu se cena kreće negde oko 70 DM, pa razmislite da li ćete kupiti ili sačekati neko vreme.
2. Priključak ima razna imena, najčešće se zove VGA Box ili VGA kabl i priključuje se u video izlaz Dreamcast i u monitor.
3. Mnogi od vas su nas to pitali i verovatno ćemo u sledećem broju pisati o tome.
4. Na žalost, ne.

BLEEM! (2)

✉ **Zdravo redakcijo,**

1. Od početka decembra sam vlasnik Dreamcasta, pa me zanima onaj bleem! emulator. Hteo bi da znam da li ste ga lično probali i da li rade na njemu svi PlayStation diskovi (naše kopije). Ako radi, gde ga mogu kupiti i po kojoj ceni? Ovde u Novom Sadu po CD klubovima postoje 4 verzije, od kojih ni jedna ne radi.
2. Časopis je super, sa jednom zamerkom; kod pretplate na Bonus bi mogli da uključite i Dreamcast CD-ove. A da. Ako već mora, nemojte toliko stranica trošiti na PC.

Pozdrav celoj redakciji, Miroslav

bonus 1. Pročitaj odgovor na prethodno pismo. Tvoje pitanje je ujedno i odgovor Ivanu iz Niša, koji tvrdi da ovaj emulator ne postoji.
2. Što se tiče pretplate i diskova za DC, za sad ne postoji varijanta da uz pretplatu šaljemo i CD-ove za Dreamcast, ali ćemo pokušati i to da rešimo. Broj stranica za PC neću više ni da komentarišem.

IZGREBANI DISKOVI

✉ **Ćao Bonusovci!**

Ne želim da budem dosadan i zbog toga neću da vas hvalim kako ste najbolji. Zovem se Saša, a sada da pređemo na pitanja:
1. Znate li neke trikove za igre: Twisted Metal IV, This Is Football, CTR, Spec Ops: Ranger Elite?
2. Da li se novi, ali oštećeni CD-ovi (izgrebuckani) mogu popraviti i ako mogu, kako?
3. Postoji li MEMORY CARD za PSX sa većim kapacitetom od standardne?
4. Šta da radim sa starim CD-ovima na kojima se nalaze igrice koje znam napamet? Hvala!

Saša, Bački Gradac

bonus 1. Znamo. Većina od tih trikova je objavljena u starijim brojevima časopisa. Stoga ti jedino preostaje da ponovo prelistaš starije brojeve ili ukoliko ih nemaš da ih naručiš od nas.
2. Naravno. U svetu postoji mnogo spravica, tečnosti i pasti koji dodavanjem posebnog sloja (obično neke vrste plastike), popunjavaju brazgotine na diskovima. Pošto se zapis na CD-ovima nalazi sa gornje, a ne donje strane (kako to svi obično misle), problem je čisto mehaničke prirode. Ono što ti možeš da uradiš, a što neki put pomaže (provereno) je da takav disk opereš sa tečnim sapunom i mlakom vodom. Ovu operaciju izvedi veoma pažljivo i disk obriši sa nekom mekanom krpom, kako ga ne bi još više oštetio.
3. Memorijske kartice se prave ne samo sa standarnim brojem blokova (15), već i sa duplim, četvorostukim, čak i sa osmostrukim kapacitetom (2, 4 i 8 MB).
4. Mogao bi da daš besplatan mali oglas kod nas u časopisu (pogledaj stranu 82.). Inače, svi mali oglasi u kojima se nešto menja i kupuje su potpuno besplatni, a ukoliko želite nešto da prodate, možete dati oglas uz minimalnu nadoknadu.

OPET BAGERISTA

✉ **Ćao Bonusovci,**

Zovem se Mihajlo i imam 14 godina, kladim se da me se sećate... Kako da ne, to je onaj mali što nam je pretio bagerom. Što se tiče časopisa, više ne kasni, ali ste uprskali u drugim stvarima, zar stalno moram da vas opominjem.
Kao prvo, zašto ste stavili iste slike Quake III arene u broju 8, u opisu za Dreamcast, i u opisu Quake team arene za PC CD-rom. Mene ne možete zavarati tako lako.
Drugo, Satori Jo toliko poklanja ocene kao da je to dobrotvorna ustanova. Navešću vam neke igre kojima je dodao koju peticu (ko veli, od viška glava ne boli): Prince Naseem Boxing, 102 Dalmatians, Bugz Bunny & Taz (ispade još hit igra), New Groove (magarac koji skače po livadici dobio je ocene kao Driver 2, igra godine, smešno), Ms Pacman. Lunar 2 je posebna priča. Kad sam video igru, rekao sam: Bože kakva očajna igra, čak i za GBC. Kad sam video da je ovo s.... za Sony, a tek kad sam video ocene, pomislio sam, ovo je sigurno Satorijevo delo, i gle čuda, jeste. Tunguska je klasa za ovu igru. Satoriju samo dajte Diznijeve crtane igre, jer on obožava starog dobrog Walta. E, Satori, pozdravio te Šilja!
Mislim da su igre Breath Of Fire, El Dorado, a posebno Turok 3, zaslužile veće ocene. Ispade, New Groove (magarac u novim avanturama) bolji od Turoka 3, haos igre!
I još nešto, zašto ste reklamirali



Janković Vojislav, Beograd



??, ??



Prvulović Marro, Zemun

Mega Joy, kad ima da se kupi samo u Engleskoj. Dok odem do tamo, koštaće me još 10 Mega Joy-eva. Takođe imam jedan predlog. Najbolje pismo meseca nagradite Mega Joy-em ili Nintendo mini classicom, a pismo godine GBC-om. Ako se potrudite da se popravite i ja ću se potruditi da vas više ne gnjavim. Toliko od mene,

Vukićević Mihajlo, (bagerista)

Kao prvo, ko radi, taj i greši. Neki put nas uhvatite nekad ne.
Kao drugo, svi naši autori daju subjektivne ocene igrama. Ma koliko se oni trudili da budu objektivni, to nije svaki put moguće. Naravno, postoji utvrđeni kriterijum u našem časopisu za davanje ocene, ali... Ne vole svi iste vrste igara. Neko voli pucanje, neko vožnju, a neko platforme. Ako je neko dao visoku ocenu za neku platformsku igru, to znači da je ona u svom žanru dobra. Možda se nekome uopšte ne sviđa Driver 2, a magarčići koji skaču u naokolo su mu super. To je problem.
Mega Joy nije bio reklamiran, već je objavljen kao zanimljiva vest. Pošto si ti taj koji je dao predlog da se pismo meseca nagrađuje sa Mega Joy-em, ti ćeš ga prvi dobiti, naravno, čim budemo otišli u Englesku (ha, ha).

Davitelj

✉ Dragi Bonuse,

Znaš šta ću prvo reći, a to je da ako vidim bilo koga iz Bonusa, zadaviću ga. Vi se sigurno pitate zašto, a ja vam odgovaram zato što vam pišem četvrti put, ponavljam četvrti put, ponavljam čet... X1000000. Osim kritika pišem i zbog nekoliko pitanja:
1. Koja je najbliža zemlja u kojoj se može kupiti Sega net?
2. Ako možete da mi date neke šifre za Aladin Nasira Revenge, Destruction Derby, Raw, 007 The World Is Not Enough..
3. Zašto neki opisivači PC igara imaju šifrovana imena?
PS: Mislite i znate da sam nešto zaboravio, a ja vam kažem da nisam: pozdravite Uroša Tomića, Simu i Paju i Miloša Markovića.

www.igor.jovićević.net

Sva pisma koja stignu do nas se pročitaju. Ona koja su originalna ili u kojima se nalazi neko pitanje za koje mislimo da će odgovor zanimati širu publiku, takvo pismo objavimo i na njega odgovorimo. Prema tome, mogao si ti da pišeš još 4 puta, a da u tvome pismu nema ničeg originalnog ili zanimljivog za odgovor. Toliko o tome.
1. Što se tiče Sega-neta,najbolje je da ga uplatiš u nekim severnijim zemljama (Austrija, Nemačka, Švajcarska), a možeš i u Italiji. Na žalost, kod nas još uvek ne, a kakva je situacija, verovatno nikada nećeš ni moći.
2. Šta da ti kažem, moraš redovno da pratiš našu rubriku "trikovi". Možda smo već u ovom broju objavili trikove koji su tebi potrebni.
3. Zato što ih traži policija.

Par pitanja o Soniju

✉ Neću da vam pišem

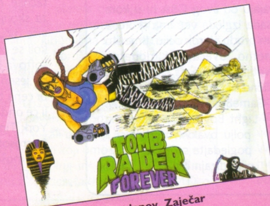
da ste najbolji, jer to već znate, već ću odmah da pređem na stvar:
1. Da li će SONY otvoriti predstavništvo u Jugoslaviji?
2. Još koliko dugo će se praviti igre za PS 1?
3. Kolika je trenutna cena PS One (sa LCD ekranom zajedno)?
4. Da li će te uz časopis prodavati i demo disk (a nadam se da hoćete)?
5. Da li je tačno da kada hoćemo da ugradimo čip za čitanje kopija, možemo da oštetimo naš PS2 ili PS One?
Toliko od mene i pozdravlja vas

Mateja iz Niša

Bonus 1.Kao i sve velike firme, i firma Sony ima svoje predstavništvo u Jugoslaviji. Ono se nalazi u Beogradu i osim PS-a (zbog čega verujem i da postavljaš ovo pitanje) ima i sve druge Sonijeve proizvode. Zove se Sony World, a adresu ti nećemo dati, jer nisu platili reklamu (he, he).
2. Na Prošlom E3 sajmu u L.A.-u čuli smo da se za godinu koja je iza nas, planira 114 novih naslova (većina od njih je već izašla). Pošto je PlayStation 1 toliko popularna konzola, a njegov naslednik još nije uhvatio korene, verujemo da će se igre za PS1 praviti još najmanje 4-5 godina (možda ne u tolikom broju kao do sada, ali će novi naslovi izlaziti). Uostalom, već u ovom broju čaopisa ćeš videti da je broj PlayStation igara u odnosu na igre za Dreamcast mnogo manji.
2. Cene PS One konzole su veoma šarene i kreću se u rasponu od 290 do 330 DEM. LCD monitor se prodaje posebno i koliko je nama poznato, možete ga nabaviti u Beosoftu (adresu pogledaj u Beosoftovoj reklami, jer su platili reklamu he, he).
4. To se sigurno još neće desiti, jer bi to znatno povećalo cenu časopisa, na koju se naši čitaoci i onako žale.
5. Ukoliko sami ugrađujete čip, postoji velika verovatnoća da oštetite konzolu. Ali, ukoliko to izvede stručno lice (servis) ili kupite konzolu sa već ugrađenim čipom, ne posotoji nikakva bojazan od oštećivanja konzole.

Nemojte da nam pišete o tome da smo najbolji, jer to znamo. Pišite nam šta vas muči i zanima. Sva vaša pisma biće pročitana i radovi pregledani, a najbolji će biti objavljeni i nagrađeni časopisom.

Arva Robert, Feketić

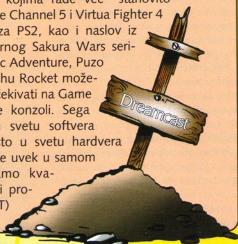


Jordanov, Zaječar



Kraj jedne ere

Sega je, nažalost, i zvanično potvrdila ama baš sve glasine koje su kolale tokom poslednjih nekoliko meseci, a ticale su se manje nego uspešnog poslovanja ove kompanije. Sa neizmernom tugom i bolom u srcu vas moramo izvestiti da je dana 1. februara leta gospodnjeg 2001. legendarna i draga Sega objavila da definitivno izlazi iz te lude i vesele trke koja se zove PRAVLJENJE KONZOLA! Da, dečice - Dreamcast je poslednja stvar koju ste videli iz Sege, a od 31. marta nećete ni to gledati. Naime, tog datuma će i zvanično prestati proizvodnja Sega Dreamcast konzola. Sega of America je takođe objavila da će sniziti cenu Dreamcasta na 100 USD (oko 200DM), a sličan, proporcionalan pad u ceni se očekuje i u ostalim delovima sveta. No, ovo nije i kraj Sege kao kompanije. Sega se tokom decenija svoga postojanja dokazala i kao veoma uspešan proizvođač igara i Glavonje iz korporacije misle da na tom polju leži budućnost za Segu. Eto, dogodilo se nezamislivo - od sada će se Sega isključivo baviti proizvodnjom igara i to za druge konzole. Ako ste pratili vesti u Bonusu tokom poslednjih meseci, neće vas začuditi ni vest da je ovaj potez bio planiran već neko vreme, a to potvrđuje i činjenica da je Sega odmah objavila spisak portova svojih hit igara koje planira uskoro da objavi, a na kojima rade već "stanovito vreme". Space Channel 5 i Virtua Fighter 4 se planiraju za PS2, kao i naslov iz mega-popularnog Sakura Wars serijala, dok Sonic Adventure, Puzo Puzo i Chu Chu Rocket možemo uskoro očekivati na Game Boy Advance konzoli. Sega će možda u svetu softvera uspeti ono što u svetu hardvera nije - da bude uvek u samom vrhu, ne samo kvalitetom, već i profitom. (MT)



Light Boy za GB Advance

Ukoliko planirate da uskoro nabavite Game Boy Advance (za početak ćete morati da se strpite do marta... a i da imate nekoga u Japanu), da znate da je kompanija Sunseibu Entertainment planirala da paralelno sa pojavom dotične konzole na tržište izbaci dodatak po imenu Light Boy Advance. Ovaj dodatak je zaista jedna veoma vredna stvar za sve koji planiraju da se ne odvajaju od svog GBA ni u kom trenutku (a takvih za sada izgleda već ima skoro 3 miliona), zato što će vam produžiti rok očiju, time što primetno uvećava i dodatno osvetljava ekran na GBA. Nešto slično već postoji za trenutne GameBoy konzole, ali novi Light Boy je napredak i na polju ovakvih dodataka - pogledajte samo taj seksipilni dizajn. (MT)



PS Tri!? Zar već?



Gospodin Ken Kutaragi, šef PlayStation odseka u korporaciji Sony, već nekoliko meseci priča o stvarima koji bi trebalo da zabrinu svakog od nas koji se osećamo kao da beznadno kaskamo za svetom, kako po pitanju tehnologije i informisanosti, tako i po pitanju mogućnosti da tu tehnologiju nabavimo. G. Kutaragi je , naime, na već nekoliko mesta u svojim razgovorima spominjao termine kao što su "Emotion Engine 2", "sledeći PlayStation (koji su novinari radno nazvali - a kako bolje nego PlayStation3)" i "2002. godina." Vidite li na šta ciljam? Možda će vam pomoći ako vam na uvo provrištim? Sony već uveliko radi na sledećem PlayStation-u!!! Kutaragi je u jednom predavanju najavio da Sony planira da u budućnosti znatno brže "upgrade"-uje (omogućava korisnicima da poboljšaju) PlayStation. Novi procesor Emotion Engine 2 (Emotion Engine je srce PS2 konzole) se planira već za 2002. godinu i izgleda da Sony planira da on u stvari bude nadogradnja za novu seriju PS2 konzola. Još uvek se ne spominje da li će vlasnici "starih" PS2 konzola (bože, većina ljudi još uvek ne može da nabavi ni ovakav PS2, a eto, već ga nazivam stari... brr) moći da u svoju konzolu ubace novi procesor i tako je poboljšaju. No, to nije sve - već najkasnije za 2003. planira se i treće "izdanje" PlayStation konzole, koju će terati Emotion Engine 3! (MT)

Xbox od 400 dolara!?

U časopisu New York Times se nedavno pojavio članak koji se bavio Microsoftom, tačnije Microsoftovim poslovnim planovima za skoriju budućnost - koji se, naravno, najviše tiču X-Boxa. Najinteresantniji podatak koji se pojavio u ovom članku je da će Microsoftova konzola koštati čak 400 USD kada se na jesen pojavi u Sjedinjenim Državama (gde bi cena trebalo da bude još i najniža! A koliko li će onda X-box koštati u Evropi?!)! Iako New York Times nije naveo izvor ove informacije, Microsoft još uvek ćuti, pa se sa priličnom sigurnošću može verovati u njenu istinitost. (MT)



Nestašica Game Boy Advancea

Situacija koja počinje već da biva standardna za svako pojavljivanje nove konzole na tržištu - očekuje se da zbog prevelike potražnje neće biti ni blizu dovoljno GameBoy Advance konzola kada se one pojave na tržištu, što će u Japanu biti već u 21. Marta. Rezultati procene javnog mnjenja i zainteresovanosti kupaca sprovedene još u januaru pokazale su da je oko 2.700.000 ljudi zinteresovanao za Nintendovo prenosivo čudo. Pred-narudžbine, koje su omogućene još početkom februara su ovo strahovanje potvrdile. I pored svega Nintendo će izgleda za početak prodaje obezbediti "samo" isprva planiranih milion Game Boy Advance konzola, dok je povećanje proizvodnje na 1.5 milion planirano tokom daljih meseci. Krajnji plan Nintenda je proizvodnja neverovatnih 24 miliona Game Boy Advance konzola u prvih godinu dana. No, i pored toga izgleda da Japance za početak opet očekuju nesprospavane noći u tržnim centrima, kao i kung-fu/sumo borbe za novu Nintendovu konzolu. U svakom slučaju, za Nintendo nema zime. (MT)



Detalji o PS3 procesoru

Da, da. Ne samo da se već neko vreme priča o tome, nego je, Sony već i objavio performanse grafičkog procesora pod radnim nazivom Graphics Synthesizer 3, koji će "terati" konzolu pod radnim nazivom PlayStation 3. Dizajner dotičnog grafičkog čipa, Kompanija Simplex Solutions, objavila je da će njihov čip biti 0,18 mikrometarski (što je najnovija tehnologija, ali do vremena pojavljivanja konzole može već biti pomalo zastarela) sa 256 MB ugrađene memorije, nasuprot 32 MB u PS2 konzoli. Graphics Synthesizer 3 će moći da obrađuje zapanjujućih 75 miliona poligona u sekundi. Dotični čip bi trebalo da bude deo novog Emotion Engine procesora. Ova ubrzana pojava nove tehnologije je deo Sonyjevog plana da korisnicima konzola ponudi mogućnost ubrzanog "upgrade"-ovanja hardvera, slično vlasnicima PC računara. No, ipak ostaje pitanje koliko je to moguće izvesti, a i ako Sony uspe da već u 2002. ponudi ljudima novi PlayStation, koliko je mudro izbacivati na tržište novu konzolu dok stara možda još uvek nije stekla dovoljnu "tradiciju" i potrošačku bazu. Ipak, ako Sony sve dobro izvede (po pitanju marketinga, cena i vremena) i PS pretvori u neku vrstu uređaja za razne oblike kućne digitalne zabave, onda će i mogućnost ubrzanog poboljšavanja dotičnog uređaja biti atraktivnija potrošačima, s obzirom na sve brži napredak tehnologije - pogotovo one koja ima za cilj da nas zabavi i ispere nam mozak. (MT)

Spalite svoj Pokemon!

Neko reče da za Nintendo nema zime? Pa, ta izjava se može shvatiti na više načina - fra Ramon Hernandez iz centralnog Meksika je rešio da pokaže svima da će kompletan Nintendo, od predsednika izvršnog odbora do kafe-kuvarica i čistačica goreti u paklu zbog velikog zla koje su doneli na ovaj svet i koje na najpodmukliji, perfidan i dopadljiv način udara na najpodložnije, najnezaštićenije, na one koji su naša budućnosti koja ne sme biti iskvarena - a to bi bila sitna deca. Pogodili ste - anatema dobrog meksičkog sveštenika pala je na zlo koje se zove Pokemon. Velečasni Hernandez je čak otišao tako daleko da je organizovao ritualno spaljivanje svih mogućih Pokemon proizvoda u svojoj crkvi, proklamujući da su: "ti monstrumi naneli fizičku(?) i psihičku štetu nekolikim mladim ljudima! "Gori, Pikaču, gori!!! (MT)



Karaoke Dreamcast

Ako niste upućeni u trendove popularne masovne kulture i zabave na dalekom istoku (najviše se misli na Japan, ali Koreja i Kina sve više sustižu lude Japance po ovom pitanju), onda vas može začuditi činjenica da Sega, kao jedan od poslednjih poteza pomoću kojih želi da poveća prodaju Dreamcasta (u stvari, da "očisti lager"), planira da objavi karaoke dodatak za Dreamcast. Elem, karaoke pevanje je grozomorno popularno kao zabava na dalekom istoku, u kafićima, klubovima i javnim mestima uopšte, tako da se može očekivati da će veliki broj naših žutih prijatelja biti veoma zainteresovan da ima svoju ličnu karaoke mašinu, na kojoj još može i igrati odlične igre. Časopis Nikkei International Daily je objavio da će Sega od 29. marta preko Interneta započeti distribuciju karaoke muzike. Svima koji žele da se oprobaju u pevanju uz poznate hit melodije, Sega će ponuditi preko 16.000 pesama - ali da biste ih dobavili biće vam (naravno) potreban modem, kao i plug-in koji omogućava puštanje karaoke muzike. Planira se da se dotični plug-in prodaje i uz sam Dreamcast, što će mu povećavati cenu za pedesetak USD. (MT)

Igre za Ginisa

Ako se smatrate najboljim igračem na svetu, obavezno se prijavite organizaciji Twin Galaxies. Ona je samu sebe zadužila da prati rezultate i rekorde u igranju igara širom sveta. Tragaju za najboljim svetskim igračima koji bi bili uključeni u komemorativnu brošuru prilično funkcionalnog imena -"Zvanična knjiga svetskih rekorda u igranju igara i flipera". Ova knjižica će pokriti sve igre, platforme i žanrove, te će stoga biti veoma obimna - preko 1.200 strana! Ako smatrate da ste faca i od pravog štofa, proverite (ako imate modem) Web lokaciju www.twingalaxies.com. Tu možete naći spisak trenutnih rekorda, a bogami i nominovati sebe. (MT)



Xbox na vreme



Iako već neko vreme kolaju glasine da se XBox konzola neće pojaviti kada je Microsoft to najavio (bar u Evropi), u najnovijoj izjavi za štampu Microsoft tvrdi da će sve biti po planu što se tiče Xbox-a. Pored toga, polovinom februara kompanija nVidia je objavila da je grafički procesor za Xbox završen i spreman za masovnu proizvodnju. Ovaj procesor tj. tajnovitost kojom je bio obavijen, mnogima je predstavljao trn u oku i glavni razlog mogućeg kašnjenja XBox-a. Razmak je i dalje pomalo tesan - da vas podsetim da bi Xbox u Sjedinjenim Državama trebalo da se pojavi već na jesen. Ipak, ne može se stopostotno osloniti ni na Microsoftovu izjavu o blagovremenom pojavljivanju XBox-a, s obzirom na najavljen sudski proces koji je pokrenula softverska kuća iz Floride, po imenu Xbox Technologies. Šta mislite, zbog čega je Microsoft tužen? Mislite o tome. U svakom slučaju, ako sud presudi protiv Microsofta, Xbox bi (pod tim imenom) mogao biti povučen iz prodaje, što bi moglo značiti nepremostive troškove za g. Gatesa. (MT)

Prvi problemi za Square

SQUARESOFT

Otkada je zablistala na svetskom tržišu igrom Final Fantasy VII, japanska softverska kuća Square nije izdala ni jedan naslov koji nije bio manje-više uspešan i suvereno je zavladala tržištem konzolarnih RPG-ova. No, čak i veliki Square se početkom ove godine po prvi put obreo u finansijskom minusu - zbog investicija u online servis za igranje Playonline.com i film Final Fantasy (zbog koga nam cure bale). Naravno, kompanije nije u opasnosti, već je samo malo preterala s kreditima... No, zbog ovakve doskora nezamislive finansijske situacije tri visoka funkcionera su "ražalovana" sa funkcija potpredsednika kompanije, uključujući i producenta serijala Final Fantasy, legendarnog Hinronobua Sakaguchija. On je, naravno, i dalje ostao na funkciji izvršnog producenta Final Fantasy serijala. I pored svih ovih dešavanja, kada Playonline proradi, i kada se Final Fantasy film pojavi u bioskopima, očekujemo da će Square verovatno ponovo biti u plusu. (MT)

Igrački Oskari

Verovatno je malo vas upoznato s činjenicom da se već četiri godine, manje-više paralelno s dodelom najveće nagrade u filmskom svetu - čuvenog Oskara, dodeljuje i tzv. igrački Oskar, odnosno nagrada Akademije za Interaktivne Umetnosti i Nauke. I ove godine ceremonija dodele nagrada održaće se "u senci" Oskara, i to 22. marta u San Hozeu, u Kaliforniji. Verovatno vas interesuju i kandidati za najbolju igru godine? Po mišljenju Akademije, najbolja igra za konzole 2000. godine biće jedan od ovih naslova:



Banjo Tooie (N64)
Chrono Cross (PS1)
Final Fantasy IX (PS1)
Jet Grind Radio (DC)
Madden NFL 2001 (PS2)
Rayman 2: The Great Escape (DC)
Shenmue (DC)
Skies of Arcadia (DC)
Spyro: Year of the Dragon (PS1)
SSX (PS2)
Tekken Tag Tournament (PS2)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS)
Virtua Tennis (DC)
WWF No Mercy (N64)
Zelda: Majora's Mask (N64).

Ostaje nam da se strpimo. (MT)

Multimedijalni PS2

Sony je rešio da u Japanu već započne testiranje svojih planova da pomoću PlayStation konzola u budućnosti preuzme svaki aspekt naše zabave! Sony Marketing, koji je zadužen za prodaju "kod kuće" je početkom februara zajedno sa kompanijom NTT West započeo eksperimentalni projekat na 63 lokacije u Osaki. Ovim korisnicima (koji uključuju i domaćinstva i firme) pozajmljene su PS2 konzole i do njih je sproveden optički kabl, preko koga dotičnim korisnicim pravo iz Sonyja stiže bogat zabavni program - Internet, filmovi, manga crtaći i sportski prenosi - a sve to pomoću PS2. Protok preko optičkog kabla je oko 3MB u sekundi (...šmrc... a ja radim na modemu s maksimumom od 56k), a Sony je pružio izbor od preko 360 crtaća, kao i stotinjak muzičkih i pedesetak sportskih emisija. Japanci stvarno već žive ne u 22. već u 23. veku! (MT)

PS2 tastatura



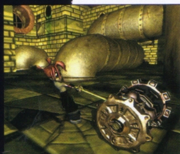
Naslov vam uglavnom sve objašnjava - najzad je najavljena i tastatura za PlayStation 2! I to pravo iz velikog Konamija! Ova USB tastatura dolazi u pravom trenutku (nije Konami mutav) s obzirom na mogućnosti koje vam PS2 pruža: povezivanje na Internet, elektronska pošta, ICQ i chat se teško mogu zamisliti koristeći samo jadni Dual Shock, makar on bio i potpuno analogan. Naravno, odmah je najavljena i igrica koja će "podržavati" tastaturu za PS2 - da se ne bi reklo da tastatura primarno služi za "ne-igračke" stvari na aparatu za igranje. Iako će se prva igra koja podržava tastaturu, Beatmania: Da Da Da!! (to je originalni naslov, a ne prevod) pojaviti već 29. marta, Konami planira da tastaturu pusti u promet tek na leto. (MT)

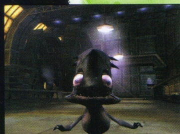






XBOX





Kada je u javnost prvi put procurila vest o tome da Gates i bratija iz Microsofta rade na projektu superkonzole, svi su listom odmahnuli glavom i s nevericom prokomentarisali da se radi o prvoaprilskoj šali. Neverne Tome ostale su bez poslednjeg argumenta kada je, na prošlogodišnjem CET-u, veliki mag iz Redmonda skinuo crnu pokrivku i svetu otkrio svoje novo čedo po imenu X Box. Vidno ozaren, gospodin Gates je o ovom čudu tehnike nadahnuto govorio kao o nečemu što će iz korena promeniti svet elektronskih igara.

Malo vremena je ostalo do trenutka kada će se X Box pojaviti na policama prodavnica, a pitanje o realnom kvalitetu i stvarnim dometima ovog proizvoda i dalje ostaje predmet nagađanja. No, mnoge stvari su u ovom trenutku jasnije. Počnimo od tehničkih karakteristika. U priloženoj tabeli izneti su svi relevantni podaci, po svemu sudeći u definitivnom obliku. Poređenja radi, u desnoj koloni naveli smo odgovarajuće karakteristike Sony PlayStationa 2.

Ako i niste dovoljno upućeni u značenje navedenih cifara, nije vam teško da zaključite da će ukupne performanse X Boxa višestruko nadmašiti PS 2. Naravno, o tome ćemo s potpunom sigurnošću govoriti tek kada se budu zavrtele prve igre. Što se kvaliteta igara tiče, najveći napredak očekuje se u broju detalja i real-time svetlosnih efekata, za koje je konzola više nego spremna (ako vam treba primer kakvog će kvaliteta biti X-igre, potražite na Internetu informacije o projektu po imenu Malice).

Tu se ponovo pokreće priča o snazi grafičkog procesora i njegovom odnosu sa trenutnim high-end video karticama na PC računarima. Sistem će koristiti nVidijin čip čije će performanse biti barem dve generacije ispred GeForce 2 i novih Voodoo kartica (laskavci u Microsoftu kažu da današnji grafički procesori postižu nekih 5% snage onog koji će se naći u X Boxu). Još jedna važna prednost u odnosu na druge sisteme biće mogućnost igranja u vrlo visokim rezolucijama, za koje će, naravno, biti neophodni i adekvatni monitori. Na sveukupno bolje performanse igara uticaće i ugrađen hard disk, na kome će se smeštati podaci o teksturama, programi za uspostavljanje mrežne komunikacije i drugi podaci koji se neće "skidati" sa sporijeg CD uređaja.





Pitanje podrške od presudnog je značaja za sudbinu svake konzole, pa i X Boxa. Sam Microsoft obezbedio je poseban ogranak svog odeljenja za razvoj igara, koji će se baviti kako razvojem, tako i procenom kvaliteta svih budućih igara (cenzura?). Spisak izdavačkih kuća koje su pokazale interesovanje za pravljenje X Box igara svakim danom se uvećava, a brojčanik trenutno stoji na 155. Programerima su uveliko razdeljeni razvojni alati, pa je već počeo rad na mnogim igrama, kao što su Halo (Bungie), Malice (Argonaut), Metal Gear Solid X (Konami) itd. Posebnu pažnju skrenule su najave za "X" verzije igara Diablo 3, Warcraft 3, Starcraft 2, Unreal 2 i Half-Life.

X Box će se u prodaji pojaviti tokom ove godine, najverovatnije u oktobru (Kleopatra i Ljubiša Trgovčević pominju 22. kao najverovatniji datum). Što se cene tiče, iz Microsofta su stigle najave o blagom poskupljenju, uzrokovanom većim brojem perifernih uređaja nego što je prvobitno planirano. Definitivnu cenu nećemo znati još neko vreme, a procene se kreću od 300 do 500 američkih dolara. Šta da vam kažemo? Počnite da štedite...



Specifikacija	X Box	PlayStation 2
CPU	Intel PIII 733 MHz	300 MHz
Grafički procesor	nVidia X-chip 250 MHz	Sony GS 150 MHz
Ukupna memorija	64 MB	38 MB
Propusna moć	6.4 GB/s	3.2 GB/s
Broj poligona	125 miliona u sek.	66 miliona u sek.
Broj poligona u realnim uslovima	100 i više miliona u sek.	20 miliona u sek.
Simultane teksture	4	1
Brzina filovanja bez tekstura	4 gigapiksela u sek.	2.4 gigapiksela u sek.
Brzina filovanja s jednom teksturom	4 gigapiksela u sek.	1.2 gigapiksela u sek.
Kompresija tekstura	da (6:1)	ne
Mediji	2-5x DVD, 8 GB hard disk, 8 MB na memorijskoj kartici	2x DVD, 8 MB na memorijskoj kartici
Broj audio kanala	256	64
Podrška za 3D zvuk	da	ne
MIDI DLS2 podrška	da	ne
AC3 Encoding audio	da	ne
Modem	56K, posebno	ne
DVD reprodukcija	putem dodatnog paketa s daljinskim komandama	ugrađena
Džojped u paketu	da	da
Max. rezolucija	1920x1080	1280x1024
Max. rezolucija sa uklj. 3D funkcijama	1920x1080	540x480
HDTV podrška	da	ograničena
U prodaji	na jesen 2001.	od jeseni 2000.



Army Man : Green Rogue

Plastični vojnici su odlučili da se "prošire" i na najjaču konzolu. Nakon svih junačkih dela koje je Narednikova ekipa pretumbala preko glave, naučnici zelene armije su uspeli da sakupe njihov genetski materijal kako bi uspeli da kreiraju savršenog "vojaka". Omega vojnik bi trebalo da predstavlja najjačeg i najspremnijeg na bojnog polju, onog što ne krvari kada je ranjen, ne pada na kolena, ne moli, ne umire (i ne sluša turbo-folk). Kako će igra biti primljena na ovim podnebljima, ne usuđujem se da procenim, odzvanja mi poznata pesma u ušima ("Rado ide Srbin u vojnike, dva ga vuku, a trojica tuku..."). Sve zainteresovane očekuje 16-ak nivoa, pet "glavonja" i gomila umorstvenog oružja, pogled je iz polu-ptičje perspektive, a datum izlaska još nije najavljen. (UT)







Gigawing 2

Ako ste se zaželeli dobre i jednostavne pucačine, onda će nastavak Capcomovog Gigawinda biti prava stvar za vas. Slično svom prethodniku, ova igra će biti klasična vertikalno skrolujuća pucaljka, začinjena sočnom grafikom visoke rezolucije, bogatim vizuelnim efektima i maestralnim zvukom. Igra će koristiti sve prednosti Dreamcastovog fenomenalnog zvuka, pa će urnebesnu akciju pratiti prave orkestarske partiture (zaboravite na klasične tehno partiture od kojih smo već osedeli). Gigawind 2 će se na našim policama pojaviti već u toku narednog meseca. (GJ)







Arc the Lad Collection

Jedna od igara koja je trebala da se pojavi u USA još u novembru 2000. nam je privukla pažnju, pa smo morali da vas malo upoznamo sa pričom. Arc the Lad je igra koja se pojavila u Japanu još kada je PS izašao u prodaju. Pošto je tada Američko tržište bilo preplavljeno kojekakvim simulacijama, RPG žanr nije bio preterano popularan, pa stoga igra nikad nije dospela izvan Japana. Popularizacijom ovog žanra (čitaj: pojavom FFVII) interesovanje za stare igre je poraslo. U međuvremenu Arc je dobio dva nastavka, pa se samo očekuje vreme kada će ova kolekcija ugledati svetlost dana. Njenom pojavom u Americi, verovatno će i nama postati dostupna, pa nam samo ostaje da se još malo strpimo. (UT)







Antaeus Rising

Igra koja se krije iza ovog, pomalo čudnog, naslova biće svojevrsna mešavina Desert Strikea, Battlezonea i Incoming-a. U ovom ambicioznom projektu igrač će preuzieti kontrolu nad Antaeusom, futurističkim nosačem aviona, koji u sebi ima ugrađen reaktor baziran na nano-tehnologiji, što mu omogućava da stvara nova moćna oružja, koristeći otpatke od zgrada i ratnih mašina kao sirovine. Koncepcijski, biće to mešavina strategije i akcije, u kojoj će igrač biti u prilici da ispolji svoje umeće. Očekuju se sočna grafika, sjajni zvučni efekti u, nadasve, brza i glatka akcija. Antaeus Rising potražite u svom klubu već tokom narednog meseca. (GJ)







na vidiku



Animal Forest



Na prošlogodišnjem sajmu E3, čuveni dizajner Shigeru Miyamoto izjavio je jednom prilikom da Nintendo tajno radi na "komunikacionoj igri" za N64. Mislio je na Animal Forest, igru koja u prvi mah zvuči kao zabava za najmlađe, ali je mnogo više od toga. Igrač će kontrolisati životinjku koja svoju koegzistenciju s drugim bićima u šumi zasniva na stalnoj komunikaciji i dobrosusedskim odnosima. Na izgled igre i način igranja uticaće prirodni uslovi; kao što su: doba dana i godišnje doba, a biće ugrađen sat koji će pratiti realno vreme. Primera radi, ako se budete igrali krajem decembra, drveća u vašoj virtuelnoj šumi će biti ukrašena božićnim svetiljkama. Život u šumi će po svemu ličiti na onaj koje vode ljudi u urbanim sredinama (odlazak na posao, štednja, kupovina odeće i nameštaja i drugo). Ova zanimljiva simulacija očekuje se u prodaji za par meseci. (GJ)





Project Eden

Tim koji je nekoć bio zadužen za realizaciju projekta "Tomb Raider" je uveliko aktiviran i posle gotovo tri godine, završavaju igru koja će osvojiti simpatije većine mališana. Naime, u maju bi napokon trebalo da se pojavi ova igra, inspirisana serijalima velikih cyberpunk majstora. Sudija Dred, Bladerunner, Robocop i ostali su samo poslužili kao uzor za kreaciju futurističkog sveta, a igra kombinuje više principa igranja i u stvari je 3D avantura sa primesama pucačine iz trećeg lica. Pri tome će igrači morati da reše sijaset zagonetki, sakupe što obimniji arsenal i popričaju tu i tamo sa ponekim NPC-om. Trebalo je da se igra pojavi u martu, ali su programeri odlučili da je još malo "picnu", pa će svi nestrpljivci morati da pričekaju. (UT)





Gauntlet Dark Legacy



Čini mi se kao da juče bejaše moje igranje Gauntleta na ZX Spectrum-u, a i tada mi je ova igra veoma bliska i omiljena bila. Danas, dekadu docnije, iako se u samoj igri dosta toga promenilo, cilj je kao i vazda isti - upokoji masu monstruma, demona i kreatura kako bi što lakše i brže došao do velike količine novca, slave i žena... Pored ratnika, valkire, strelca i čarobnjaka, tu su sada i "patujak", vitez, čarobnjačica i luda (Jester). Tome valja dodati i osam skrivenih likova koje treba otvoriti, a svaki sa sebi specifičnim stilom borbe, kombo udarcima, sposobnostima. Kontrole su unapređene i pojednostavljene, neki novi elementi pridodati, grafika je pravo čudo u malom, a igra bi trebalo da se pojavi kod nas najkasnije do kraja proleća. (UT)



Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Iz Ubi Softa stiže nam najimpresivnija platformska igra ikad napravljena. O krajnje ozbiljnim namerama koje gaje programeri studija In Utero svedoči činjenica da se na ovoj igri udarnički radi već više od dve godine. Priča se odvija u svetu iz mašte jednog dečaka, u kome obitavaju raznolike karakondžule koje treba dovesti u red. Izvođenje obuhvata i mnoge avanturističke elemente, što znači da će vam osim hitrih refleksa trebati i nešto sivih ćelijica. Grafika? Pogledajte samo priložene slike i zamislite kako će to sve izgledati u pokretu, praćeno muzikom i upečatljivim zvučnim efektima! Dlanovi nam se znoje od nestrpljenja, ali ćemo pokušati da sačuvamo nokte do sredine marta, kada će se Evil Twin pojaviti na tržištu. (GJ)







Shenmue 2







Još se prašina nije valjano slegla, a već se "uvelike" radi na nastavku. Kako smo načuli, Yu Suzuki i AM2 su već daleko odmakli sa scenariom i osnovnim principima borbe, samo još da projektuju tih "tričavih" par gradova i to je to. Šalu na stranu, datum pojavljivanja tek treba da bude objavljen, a mi već uveliko penimo. Već je napravljen koncept koji vodi glavnog lika (Ryo Hazuki) u Kinu tragom ubica njegovog oca - Lan Di-a. U igri ćete obići nekoliko lokacija koje su odbačene u kecu - Kowloon tower, a od novih tu su Aberdeen ili đubrišta, Wan-Chai i primorski grad Guilin. Ostaje nam samo da se nadamo da će stari, dobri Yu pogurati malo stvari, podjarmiti programerski tim i generalno ubrzati stvari. (UT)

Project Justice



Rival Schools, kontroverzna borilačka igra s PlayStationa, uskoro će dobiti nastavak na Dreamcastu. Igrači će sastavljati timove od tri borca koji će se u direktnim duelima suočavati s protivnicima iz suparničke škole. Borbe će biti pojedinačne, po sistemu jedan na jedan (za razliku od timskih okršaja u igri Marvel vs. Capcom), gde će se takmičari smenjivati tokom borbe. U nekim slučajevima biće angažovana sva tri borca, izvodeći specijalne kombinovane tehnike kakve nisu viđene ni u jednoj sličnoj igri. U tehničke kvalitete igre ne treba sumnjati, s obzirom da će Dreamcast verzija izgledati isto kao ona na automatu, koja uveliko skuplja sitniš po Japanu. (GJ)



Magic & Mayhem: The Art of Magic



Jedna od poslednjih 2D RPG strateških igara u novom nastavku definitivno prelazi u bogato 3D okruženje. Distribucije sledećeg Magic & Mayhema latiće se američka kuća Bethesda Softworks, dok je razvoj igre poveren studiju Charybdis. Igru će krasiti dopadljivo grafičko okruženje, širok izbor likova i sjajna priča. Najviše pažnje posvećeno je razvoju scenarija i igrivosti, tako da su angažovani profesionalni pisci koji treba da razviju pravi roman od trideset poglavlja, čija se radnja odvija nekih pet stotina godina ranije nego u originalnoj igri. Magije će, prema najavama proizvođača, biti prava poslastica - najavljuje se preko pedeset čarolija, čiji je dobar deo usmeren na zaposedanje raznovrsnih kreatura koje naseljavaju univerzum igre. U ovoj igri Warcraft III će imati vrednog konkurenta. Očekujemo je tokom proleća. (GJ)

PC
CD-ROM



Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix



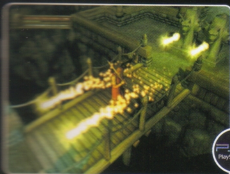
Svi ljubitelji ekstremnih sportova bi trebalo da se razduševe ovom igrom. Iako smo imali prilike da je već jednom predstavimo, Z-Axis je odlučio da "dohaka" Acclaimu i izminira pojavu Mat Hoffman-a, izbacujući u maju dorađenu verziju. Pored osam novih nivoa (City Square, White Alpine Resort, Carnival, High School, Freeway Off Ramp, Jiffy Market, plus dve još uvek neimenovana) i nove muzike, tu su još i dva nova i skrivena lika, pajoš pride i neke nove figure, kombo potezi, a ubačen je i "Expert mode". Šta će se tačno desiti, moraćete da čitate u nekom od sledećih brojeva, jer će se do tada (valjda) obe igre pojaviti. (GJ)







Baldurs Gate Dark Alliance



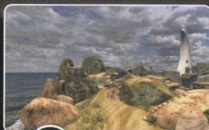


Nova fenomenalna FRP-čina koja treba da se pojavi do letnjih blagdana, a za koju je zadužen tim Black Isle-a (Fallout, BG), kombinacija je nekolicine igara, a ono što smo do sada videli nas je totalno oduševilo. Principi na kojima se igra zasniva su ustvari kombinacija Diabla II i D&D pravila treće edicije. U igri ćete moći da vodite ratnika, maga ili hibrida ove dve klase, ali pošto će likovi napredovati slično kao u Diablu, dva igrača će moći da vode likove iste klase, ali sa drastično različitim megijama ili sposobnostima. Unapređena grafika i bogatstvo boja i detalja su nas zapanjili, a borba je lako rešena i maksimalno pojednostavljena, neke magije stvarno su bahanalno animirane, a neprijatelji fantastično izgledaju. Strpite se do leta!! (UT)



Myst III: Exile

Gospodin Rand Miller u anale igračke industrije ušao je kao tvorac jednog od najuspešnijih serijala. Iako je dugo tvrdio da se neće vratiti Mystu i Atrusovim avanturama, srećom po ljubitelje avanturističkih igara, pogazio je reč i najavio treći nastavak ove kultne igre. A ta će igra, ako je verovati predviđanjima, biti pravo čudo! Duboka i intrigantna priča i ogroman prostor, samo su deo onoga što ćemo dobiti trećim Mystom. Mnogo se očekuje i od novog enginea koji će omogućiti kreiranje kompletnih panorama (u punih 360 stepeni), brzo procesiranje 24-bitnih slika i kompletnu podršku za 3D zvuk. Po svemu sudeći, rađa se nova legenda! (GJ)

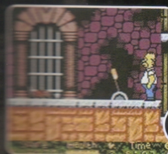






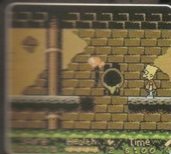


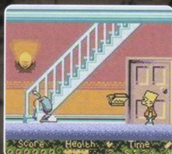
The Simpsons: Night of the Living Treehouse of Horror





Trenutno najpopularniji crtać na našim prostorima pojaviće se uskoro i u formi video igre za GBC konzole. Igru će raditi THQ, a njena radnja će se zasnivati na specijalnim izdanjima za Noć veštica, od kojih smo neke već imali prilike da vidimo na svojim TV ekranima. U igri će se pojaviti svi članovi porodice Simpson (Homer, Mardž, Bart, Lisa i Megi), koji će se boriti s raznovrsnim karakondžulama na šest jezivih nivoa. Od NPC likova pominju se Ned Flenders, šanker Mo i klovn Krasti, a kakve će biti njihove uloge još uvek nije poznato. Što se izvođenja tiče, Simpsonovi će biti klasična skrolujuća platforma sa zagonetkama i nekim iznenađenjima, o kojima ćemo govoriti više kad se igra pojavi, krajem marta ove godine. (GJ)





Starwars Starfighter

Nekada mi se čini da bi Zemlje nestalo onoga trena kada bi se ugasio StarWars serijal... A šta nam to ovoga puta donosi? Pa, koliko mi se čini, jedno čudo u malom. Od kako se PS2 pojavio u nas, još ne imadosmo prilike da zaigramo jednu pravu pucačinu i to svemirsku, pa još i sa odličnom grafikom i realnim prikazom šta nam ta "đavolska naprava" nudi. Naime, Lucas Aarts je napravio kreaciju dostojnu ove konzole, sa savršenim teksturama i do sada neviđenim vizuelnim efektima, automatskim nišanima, perverznim zvučnim efektima i bahanalnim borbama. Priča neće biti ultra-savršena, ali će biti vredna vaše pažnje, moći ćete da igrate i posmatrate priču iz tri različita ugla, vodeći jednog od tri ponuđena lika, ali, na žalost, još uvek ne znamo kada će se igra pojaviti. (UT)







Mihailo Tešić



DARKSTONE

S obzirom da se neki od vas, naših dragih i najdivnijih čitalaca, žale da vaš ljubljeni Bonus ponekad malo pretera s količinom RPG igara, rešili smo da vam svima pokažemo - u ovom broju ih ima više nego ikada! Ali to nije zato što volimo da maltretiramo cenjeni auditorijum (koji nam ipak donosi hleb naš nasušni), već zbog proste činjenice da ove igre stiču sve veću popularnost "tamo preko", pa i nama stoga stiže proporcionalno veći broj naslova koji pripadaju ovom žanru. A meni lično to baš i ne smeta, hehe...

Darkstone je, dakle, RPG igra. Ali ne klasična, već je pripadnik podžanra akcionih-RPG igara, koji su mnogi već navikli da nazivaju po jednoj drugoj igri koja, iako nije rodonačelnik ovog žanra, neosporno je najzaslužnija za njegov proboj: to je legendarni Diablo.

Poređenja s Dibalom se jednostavno ne mogu izbeći kada vam pogled prvi put padne na Darkstone, a izgleda da se ni sami tvorci nisu preterano trudili da sakriju odakle im "inspiracija". Ipak, akcioni RPG-ovu imaju sreću da pripadaju takvoj vrsti igara gde "još istog" ne mora da znači lošu stvar. Da budem jasniji - ko voli Diablo, verovatno će mu se svideti svaka druga igra ovog žanra, samo ako je s tehničke strane dobro odrađena. A Darkstone po tom pitanju uopšte nije loš.

Dakle, sve što smo navikli da vidimo u Đavolu u Darkstone je prisutno odmah na početku. Posle relativno kratkog introa, koji je lepo odrađen, iako se sastoji manje-više iz jednog kadra zmaja koji bljune vatru na nesrećne avanturiste, odmah se naleće na prvi problem igre - učitavanja, primetno duža nego što je uobičajeno. I za to postoji nekakvo opravdanje, ali o tome malo kasnije...





Uvodni ekran - standardan. Birate svog heroja iz prosto proširene selekcije u odnosu na "taticu" Diabla. Tu su ratnik (fighter), amazonka, čarobnjak (wizard), veštica (sorceress), ubica (assassin), lopov (thief), kaluđer (monk) i sveštenik (cleric). Svakog lika određuju sledeće osobine; snaga (od nje, kao i od oružja koje koristite, zavisi koliko "štetite" protivnike), okretnost (od nje zavisi napad lukom, kao i koliko će vas teško protivnici pogađati), vitalnost (od nje zavisi koliko će Hit Poena vaš lik imati, i to po principu: za svaka 2 poena vitalnosti dobijate 1 Hit Poen) i magična snaga (od nje zavisi broj mana poena koji služe... a za šta bi





Šta mi ocenjujemo:

ZVUK: Ovom ocenom se ne ocenjuju samo zvučni efekti u igri već i muzika koja prati igru, znači sve što se čuje.

GRAFIKA: Ovde ocenjujemo ukupan vizuelni izgled igre: pozadina, likovi i intro, tj.sve što se vidi.

IGRIVOST: U zavisnosti od reagovanje igre na komande, lakoće igranja i izvođenja same igre dajemo ovu ocenu.

ATMOSFERA: Reakcije igrača na igru, tj. koliko vas neka igra zaokupi i odvoji od stvarnosti, takođe ocenujemo.



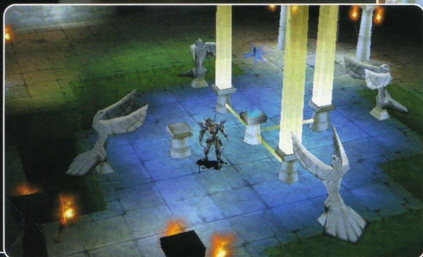
UKUPNA OCENA: Celokupni utisak koja igra ostavlja je dat u procentima i može biti manji ili veći nego što to ostale ocene pokazuju. Igre koje su ocenjene sa preko 90% su super hitovi.

OCENE: Mogu biti u rasponu od 0 do 5 sa koracima od 0.5.



služili, kao da već svi ne znate). Ovde analogija s Diablom postaje već pomalo mučna. Znam, znam - sve to i nije toliko bitno ako je igra zabavna, ali mi ipak malo skače po ganglijama činjenica da tvorci nisu mogli da se malo više potrude i osmisle neki originalniji sistem likova i njihovog napretka, kada su već





1 igrač

Memorijska kartica 1 - 6 bloka

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

maznuli i osnovni koncept igre. Ali zašto menjati stvar koja radi, a? (Ako želite odgovor na ovo pitanje, pogledajte prikaz igre Record of Lodoss War za Sega Dreamcast, malo kasnije u ovom broju.) Kada odaberete svoga heroja, sledi još jedan kratak intro u kome opet zmaj prži neke nesretnike, ali ovaj put su u pitanju popovi. I - tras! - eto vas na početku igre u tipičnom selu Veselu. S malo para ali puno žara opremite se koliko možete (znači - skoro nikako, osim što vam preporučujem da kupite par napitaka za lečenje) i krenite u divljinu...



Ček, ček, a priča? Pa, ona i nije jača strana ovakavih igara, kako izgleda smatraju tvorci (na žalost nas koji volimo i neko opravdanje za genocid nad monstrumima i rovarenje po podzemlju). Par nagoveštaja o nekom standardnom zlom nekromanseru, koji mož.e da se pretvara u zmaja i koji je masakrirao neke sveštenike (što će svako s dovoljnom količinom neurona povezati s događanjima iz introa) će vam nabaciti stanovnici sela ako izaberete opciju da pričate s njima. Naravno, i usput ćete naletati na silne side-quests ili male avanture koje su uglavnom tipa "idi donesi mi to i to" ili "idi ubij to i to, pa će ti čika dati bonu" koje možda imaju, a možda i nemaju nikakve veze s "velikom" pričom o zlom nekromanseru...

Tih nekoliko (ne i malo) sati koje sam odigrao bolo je dovoljne da se pobijem x puta i prođem kroz y dungeona ili tačnije nivoa dungeona. I moj utisak je bio pozitivan. Darkstone je zaista dobar u onome u čemu je namerio da bude dobar - akcija, akcija i akcija. Postoje dva tipa okoliša; divljina i podzemlje. Svaki zadatak vas skoro neizbežno šalje u neku podzemnu strukturu, u kojoj opet pa ima nekoliko nivoa, sa progresivno jačim zlotvorima. Poželjno je da se u neku ruku ravnomerno šetkate po divljini i podzemlju, zato što, kako se udaljavate od "centra operacija" (za početak, to je gorepomenuto selo), nalećete na sve više mogućnosti za avanturisanje, tj. na sve više zadataka, ali i ulaza u podzemlje koji vas vode pravo na niži nivo nekog dungeona, gde vas čekaju jači protivnici. Kao i u Diablu, sve lokacije se randomatično generišu, te vas svaki put čeka drugačija avantura. Ali, zbog toga Darkstone zauzima čak 6(!) blokova na memorijskoj kartici.

Borba je prilično jednostavna rabota. Besomučno maltretiranje miša zamenjeno







Ime: Dark Stone
Izdavač: Take 2
Sistem: PAL
Žanr: Akcioni RPG



Ur(l)oš Tomić kaže:

Tragedija ili komedija, pitanje je sad?
Ima mnoštvo likova, magija, borbe i svega što čini valjanu jednu igru, ali da li je to to? Što se mene tiče, ako se progleda kroz prste što se tiče nekih "trivijalnosti", onda ako zanemarimo stepen kloniranja igre i pomanjkanje originalnosti, dobijamo jedan kvalitetan "deja vi" - ili nešto u tom fazonu. Prema tome - dabome ili što bi rekao guzda: Šibri kolibri!



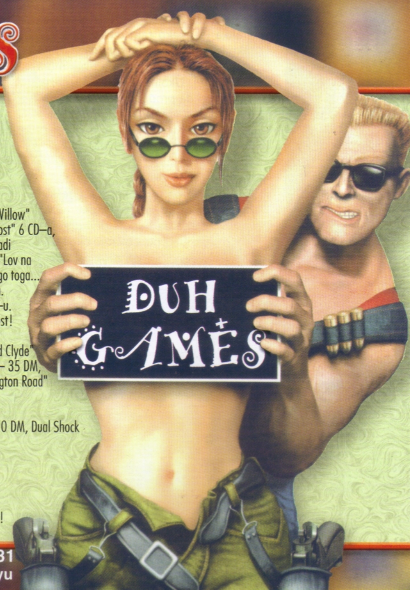
je besomučnim drndanjem po tasteru X. Lik koji vodite će sam naciljati protivnika, vi samo morate manje više biti okrenuti u pravom pravcu. Osim napada, nemate nekih preteranih opcija - tu su (naravno) i magije, koje bacate na L1 i R1 tastere - naravno, one koje ste namestili da budu iskorišćene na taj taster. Na L2 i R2 tastere možete namestiti dva predmeta koji će vam biti o pojasu, mada za time u suštini i nema neke potrebe, s obzirom da se igra pauzira kada odete u meni, u kome takođe možete iskoristiti dotični predmet. Bolje bi bilo da su sva četiri bočna tastera upotrebljena za magije, kojih ima preko 30, a vi se morate ograničiti na 2 u datom trenutku. Naravno, možete ih promeniti bez brige u sred fajta (zbog pauze dok ste u meniju), ali ipak...



Grafika je veoma solidna. Cela igra je u 3D okruženju i svi likovi su 3D. Moguća je potpuna kontrola kamere (na desnoj analognoj palici). Snaga PlayStationa je lepo iskorišćena. Teksture na likovima nisu preterano detaljne, ali na okolini izgledaju fino. Naravno, zbog male rezolucije, to ne izgleda toliko lepo kada se zumira, ali sa srednje udaljenosti je prijatno. Najbolji u igri su svetlosni efekti i senke - u mraku podzemlja možete (morate) upaliti baklju ili magično svetlo da biste videli o čemu pričam. Sve pohvale idu i na efekte jačih magija, na koje ćete se nažalost načekati.

Što se zvuka tiče - muzika je dobra i atmosferična (mada mnogi imaju zamerke na barda u centru sela, ne znam zašto), monstrumi ispuštaju monstrumske zvuke - baš kao što treba. Ima i glasovne glume - najčešće je moćno JEAH koje lik ispusti kada pređe nivo.







Miloš Marković

Castrol HONDA
WORLD SUPERBIKE TEAM
VTR



Posle Castrol Honda super bike-a, stiže još jedna igra koja bi trebalo da u punom svetlu prikaže Hondine zveri na dva točka do 500 kubika. Kada igra otpočne, možete primetiti jako lep dizajn, ali i jako ružnu grafiku! Da, da grafika je mnogo mutna, da ja to ne mogu opisati. Pozadina i sva okolina je jedva primetna. Naravno, model motora je mnogo oštriji nego pozadina, i izgleda fenomenalno, ali džaba sve to kada ostalo ne valja. Publika je živi očaj, gomila loše odrađenih sprajtova, a detekcija poligona je osrednja. Međutim, igra uopšte ne mora da ima dobru grafiku, a da u celokupnom pogledu bude fenomenalna-potrebna je izvesna doza igrivosti. E, pa ova igra je mnogo igriva! Za to su krivi brojni modovi i izazovne staze. Staze su oficijalne, tj. moto šampionat se stvarno vozi na ovim stazama. Na početku su slobodne samo Italija i Austrija, dok ćete ostale otvoriti svojom zaslugom u šampionatu! Izbor motora nije veliki, ali je sasvim solidan. Ne možete birati tim za koji ćete da vozite, već ćete vi biti u posebnom timu. Možete da podešavate gume, da podižete ili spuštate prednji ili zadnji deo motora, da ga frizirate i sl., pri tome programeri su ubacili gomilu mogućnosti!!! Kada igra krene, primetićete brojne tehničke bagove, ali nema veze, igra je igriva i kao takva može da se igra. Za razliku od Castrol Honda super bikea, grafika je , kako sam rekao, pogoršana, ali je takođe dobila nove modove. Najbitniji mod je knockout. U njemu uvek morate biti prvi. Ukoliko niste prvi, može da se desi da prođete, ali samo ako imate dobro vreme na checkpointima. Tu je i mod u kojem je cilj da igrate agresivno, tj. da protivnike izguravate sa staze, a sve u cilju da budete visoko plasirani. Međutim, tu su i tri nivoa težine, najlakši, teški i agresivni, a pogodite u kome nemate šanse da budete prvi u gore pomenutom modu. Lokacije oko staze izgledaju realno, ali zbog osiromašene grafike mnogo mutno i kockasto! Takođe postoji i pozamašni izbor kamera. Jedna od najboljih je iza vaših leđa, i dok vi vozite stičete utisak da posmatrate vašu vožnju iz kokpita onoga ko je iza vas. Svi modovi i sve opcije koje sam gore naveo podržane su i u opciji za dva igrača, ali samo je smanjena preglednost. Ovo vam može smetati jer često nećete videti protivnika koji vam dolazi sa leđa. Zato, ukoliko želite da igrate nešto zanimljivo u više igrača, bolje preskočite ovu igru. E sada jedna fenomenalna novost. Poštovani čitaoci, ako imate analogni kontroler, vreme je za slavlje. Igra



podržava obe analogne palice. Ako se pitate kako, pa ja ću reći samo Motor Cros 2. Sa jednom palicom upravljete, dok druga služi za dodavanje gasa ili kočenje (tasteri krug, x, Kvadrat i trougao su bez upotrebe). Ovo je vrlo korisno jer se brzina može proporcionalno smanjiti i povećati u zavisnosti od situacije u kojoj se nalazite! Igra je vrlo igriva, ali samo u modu za jednog igrača. Ako igrate sami a volite zveri na dva točka, igra bi trebalo da se nađe u vašoj kolekciji. Ako želite igru za više igrača, igra sigurno nije za vas.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	3.0	5.0	4.0	75%

1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

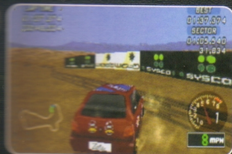
Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Castrol Honda VTR
Izdavač: Midas
Sistem: PAL
Žanr: Trke Motora







Ford RACING

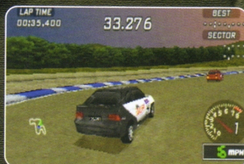
Miloš Marković



Na samom početku, iznenadio me je odličan intro koji se se po kvalitetu može porediti sa onim iz GT2. Po samim tehničkim performansama igru možemo porediti sa gore pomenutim čudom, ali ipak zna se ko kolo vodi. Sa grafičke strane igra izgleda odlično (treba imati na umu da je igra pre 2-3 meseca izašla i za PC!). Pozadina je čista, precizna i živopisna, a model vozila je odrađen bez premca. Nažalost, samo upravljanje vozilom je dosta kruto, a vozila se u krivini ponašaju kao da su od papira. Međutim, kada podesite parametre u opcijama vozila se donekle bolje ponašaju. U igri se voze isključivo vozila sa oznakom (marke) FORD. Igra je podeljena na dva nezavisna dela. Prvi deo čini vožnja starijih modela, dok drugi čini vožnja novijih modela. Moram napomenuti da razlike u scenariju uopšte nema, samo morate da pre početka trerke izaberete koje modele će te da vozite. Stariji modeli su normalno sporiji, dok su novije šklopocije brže. Imate na raspolaganju brdo staza, što pravih, što izmišljenih. Mogu vam reći da su staze krajnje lepo urađene, sa obiljem detalja i efekata. Pre početka svake trke imate lepo urađen pogled na stazu, a narator vam obljašnjava tehnike vožnje u krivinama, na pravcima i sl. Takođe pre početka trke u pit-u, možete podesiti performanse vašeg automobila. Počev od guma, pa sve do karoserije, sve je urađeno sa puno pažnje. Najviše me je razočaralo to što ne možete podizati i spuštati vozila, ali čega nema - bez toga se može! Za ovu igru ne morate da budete vrsni poznavalac tehnike vožnje da biste bili prvi, dovoljno je da samo držite gas i da ga smanjite pri prolasku kroz krivinu (Miloševi saveti prim.ur.). Muzika je posebno interesantna jer je u toku igre nema. Ustvari, ima je, ali se ne čuje, možete je čuti samo tokom podešavanja i u menijima. Zvuk je odličan, pa zato neću trošiti uzalud slova i reči. Fizika je donekle poštovana. Naime, sudari su dosta nerealni. ja sam se non stop pitao kako tako lako lete Fordovi(?!)

Iako igra ima svojih mana, treba uzeti u obzir da ima i dosta prednosti. Iako nije GT2, sasvim je igriva i može da se igra. Obožavate automobile, miris zapaljene gume, zvuk motora jedne razjarene mašine? Onda je ovaj opis posvećen vama. A ako ne volite, onda ste uzalud čitali opis.





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Ford Racing
Izdavač: Empire Interactive
Sistem: PAL
Žanr: Trke Fordova



WARM-UP! GP 2001

Igor Simić

Igrajući igru F1 Warm up, shvatićete koliko je truda i revnosnog rada potrebno da bi se proizvela jedna vanserijska igra, i koliko je malo potrebno da se njena izvanrednost upropasti ! Nažalost, toliko je očigledno da su programeri požurivani dovoljno dugo da "dignu ruke" i na kraju od Extra kvaliteta naprave mediokritet.

Moju tvrdnju shvatićete onog trenutka kada se pred vašim očima "zavrti" intro ove igre koji je mnogo više nego dobar. Ocena za intro ove igre mnogo više stremi ka pojmu ODLIČAN, jer je u relativno dopadljivu muziku savršeno "upakovan" svet najbržeg, najluđeg i verovatno najskupljeg cirkusa na svetu. Tu su prolazak kroz neke od krivina u Monte Carlu, spektakularna preticanja, prolasci kroz neke od najbržih krivina u Formuli jedan (pravi sladokusci biće iznenađeni prolazkom kroz davno zaboravljeni Woodcote Corner na Brands Hatch-u koji se sada koristi samo kao test-staza) i neverovatni sudari bolida u puno, puno različitih trka ... sve to uz odličnu grafiku, u trajanju od 4-5 minuta - Bravo ! Posle ovakvog intro-a, čeka vas glavni Menu u kome ćete se vrlo lako snaći, verovatno ćete sebi odabrati ekipu i sponzora koji će vas pratiti u daljim nastupima (preporučio bih vam ekipe Certina ili Eurosport, najbolje su). Na moju veliku žalost, bolid svake ekipe za koju nastupate je autentičan i ne postoji nikakav Car setup za vaše "čedo", ali niko nije savršen... Sve staze su iste kao i na Grand Prix-u, brzina je potpuno realna (ne možete u krivinu ući sa 200 km/h) ali, ne lezi vraže - grafika u toku vožnje je na mnogo lošijem nivou od ostatka igre. Oni kojima ovakvi nedostaci ne smetaju uživaće u Warm up-u dugo vremena, a "čistunci" će okrenuti glavu i propustiti dobru igru, šteta ...





1 ili 2 igrača

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Warm up GP 2001
Izdavač: Microids
Sistem: PAL
Žanr: Formula 1





Igor Simić



Konačno, moralo je i to jednom da se dogodi, STIGAO JE !!! Dragi naši prijatelji, ljubitelji dobrih sportskih igara, imam izuzetnu čast da vam predstavim drugi deo igre koja je u anketi Bonus-a, osvojila više nego ubedljivo, prvo mesto u konkurenciji sportskih igara i zauzela drugo mesto u ukupnoj konkurenciji. Dame i gospodo, najigranija igra za Playstation (a verovatno i ostale konzole) u protekloj godini i verovatno najpopularnija sportska igra svih vremena ISS Pro dobila je svog naslednika ! Kakva divna vest, mislio sam da ćemo nastavak čekati bar još malo, ali "Magovi" iz Konamija ponovo su pokazali da imaju izuzetan tajming i ponovo su (setimo se kako je to bilo prošle godine) postavili standard za sve one koji će 2001. napraviti fudbalske simulacije.

Pa ... da krenemo - od samog početka Japanci su " ostatku sveta" pokazali zube i dokazali da se ne šale, jer intro je hmmmm... pa, malo je reći: sjajan, intro je nešto što jednostavno morate pogledati da bismo posle mogli da diskutujemo o tome da li je intro za Tomb Rider chronicles još uvek najbolji intro na Playstation-u.

Posle ultraintro-a (složenicu sam izmislio), koji simbolično počinje rečenicom: Believe in your dreams (ahh, izjede me nostalgija za prvim delom ha,ha,ha) sledi manje - više standardni menu, u kome su ponuđene iste opcije kao u prvom delu, sa dodatkom opcije Information koja je veoma korisna ako prvi put igrate ovaj fudbal i objasniće vam razlike između prvog i drugog dele jer je ISS Pro shodno svom imenu Evoluirao malčice, ali sasvim dovoljno da bude bar malo različit od svog pretka. U menu-u ćete sigurno primetiti i promenu fonta (verovatno ćete poželeti stara slova, ali ... šta da se radi, šta je, tu je). Posle glavnog menija sledi, naravno, match set-up menu koji je standardan, i nudi mnogo više stadiona od prvog dela, a zatim - Meč.

Ponovo fudbalska predstava počinje ulazkom fudbalera na teren, iznošenjem zastava i predstavljanjem igrača oba tima. Tu ćete verovatno primetiti da igrači neverovatno liče na likove iz stvarnosti koje predstavljaju (toliko da je to sumnjivo).



Ponovo je specijalni komentator za englesko govorno područje Terry Butcher, a on je ovoga puta malo više orijentisan na prenos, a manje na glasno uzvikivanje imena igrača i nekada ima izvanredne komentare od kojih me je jedan prosto oduševio. Posle uspešno predriblanog golmana, usledio je, ni sam ne znam kako- promašaj, na šta je usledio komentar - What a miss, It's a mistery ! Neverovatno !!! U samom izgledu promenjeno je to što su igrači malo "vitkiji", a igrati fudbal je mnogo teže, jer da bi ste pokazali majstorstvo, biće potrebno da i izvedete majstorstvo, ali zar to i nije cilj ?!



Statistike igrača ovoga puta izražene su u opsegu od 10 do 20 i umesto osobine Control, pojavljuje se osobina Response. Primetićete malo drugačiju terminologiju u formations-ima, kao i to da je sada moguće odabrati kapitena ekipe.

Kada su u pitanju novine bilo bi izuzetno nepravedno ne pomenuti povrede. Povrede su oduvek sastavni deo fudbalskih susreta, i u prvom delu nam je ponekad



1 - 4 igrača

Multi Tap 1 - 4 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: ISS PRO Evolution 2
Izdavač: Konami
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal





i smetalo to što su naši igrači "besmrtni", naravno magovi iz Konamija su mislili i na to i u novom delu su ispravili ovaj nedostatak, nažalost samo delimično. Povrede su realizovane tako da vam se pored povređenog igrača pojave ime i krsti}, a "te`inu" povrede mo`ete proveriti u Formations-ima metodom koju smo ve} popularno nazvali R1 metod (ako je fitnes igra~a nizak, onda je povreda ozbiljnije prirode, a ako je fitnes o.k. igrač može i da nastavi sa igrom). Na moju valiku žalost povrede su vrlo kratkog veka, traju samo do kraja utakmice i nemaju ime, ali valjda će Konamijevci i to srediti vremenom ...

Još jedna sjajna novost je podela Master lige na dve divizije, prva ima 16, a druga 8 ekipa i igra se po istom sistemu kao ranije. Prijateljski savet vam je da drugu diviziju NE igrate jer su timovi jako kvalitetni, a bodovi koje osvajate se dele sa dva, pored toga druga divizija igra se po četvorokružnom bod sistemu (28 utakmica) što će vas verovatno malo "smoriti", a tek kada osvojite jedno od prva dva mesta moćićete da igrate u diviziji 1.

Pored ovih novina tu su i novine u kontrolama - lob se više ne izvodi na stari način, već je potrebno prilikom šuta pritisnuti kurzor u pravcu koji je suprotan golu. Zatim, tu su i "slobodnjaci" koji se sada izvode toliko lako da ćete uz par treninga svaki udarac sa razdaljine manje od 45 metara moći da pretvorite u opasnost za golmana. I još čitav niz sitnica koje život znače...

O ISS Pro Evolution-u 2 ne treba trošiti suvišne reči, pronađite partnera, ubacite ovaj disk u PS i budite sigurni da igrate trenutno, a verovatno i u sledećih 10 - tak meseci, najbolji fudbal na svetu !!!



Mihailo (Sm)ešić kaže:

"Carevo novo odelo" je rečenica koja mi pada napamet. Ali ne toliko u negativnom smislu. Novi ISS Pro je stari ISS Pro, ali u novom ruhu - stoga nikako ne može biti loš. Ako ste igrali prvi ISS Pro (ili ako ste ga živeli, kao mi što smo - i u redakciji i van nje), Dvojka vam neće pretstavljati problem. Pa šta - drugačije se lobuje, odbrana se malo bolje postavlja na korner, modeli igrača deluju malo izduženije... Sve su to sitnice (koje život znače), ali na koje se, na kraju krajeva, samo treba navići. Bitno je da smo mi dobili priliku i izgovor da uživamo u još malo najboljeg fudbala na planeti! ŽIVIJO KONAMI!





Miroslav Đorđević

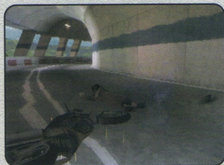
DUCATI WORLD



Evo nama konačno jedne pristojne simulacije moto-trka. Ljudi iz Acclaim-a su izbacivanjem Ducati World-a prekinuli niz loših i nedorađenih igara u ovom žanru i stvorili prvog ozbiljog konkurenta serijalu Moto Racer, serijalu koji je do sada suvereno vladao na ovom polju virtualne zabave.

Ducati World je igra koja se može najbolje okarakterisati kao moto verzija Gran Turismo-a, sa nešto skromnijom grafikom. Igra je podeljena (isto kao i Gran Turismo) na dve celine: quick race i Ducati life. U quick race modu možete se čisto onako provozati bez polaganja vozačkih ispita, odnosno kupovine motora i opreme, što je pak nezaobilazan deo u Ducati Life-u. Pri kupovini motora, kacige i odeće treba dobro razmisliti o odnosu između cene i kvaliteta, pa vam ja iskreno preporučujen da malo pročeprkate po statistikama svih navedenih predmeta i tek onda odlučite. Napominjem da viša cena ne mora da znači da je i motor bolji. Pošto vam je na početku dato samo deset hiljada dolara, najbolje je kupiti neki polovan motor, preko oglasa ili dilera, pa kasnije, kada zaradite nešto para trkajući se, razmislite o nečem boljem. Prisutan je veliki broj takmičenja na kojima možete učestvovati, ali je za skoro sva potrebna dozvola, za koju ćete se pak dobro namučiti na mnogobrojnim vozačkim ispitima.

Što se tiče motorcikala izbor je veliki i šarenolik. Topićete asfalt pod sobom vozeći neku savremenu budževinu, ili pak, kao što kažu Bošnjaci, hmiliti na nekoj šklopociji iz pedesetih. Takođe su prisutni i motori iz šezdesetih, sedamdesetih i osamdesetih, a razlike između njih su velike i uočljive. Dizajn motora i vozača je odličan, naročito se po kvalitetu ističe naginjanje motorcikliste u krivini i do sada najrealističniji padovi. U skladu sa time, morate se odreći naglih skretanja, sečenja staze prelaženjem preko šljunka i nekažnjenog udaranja u ograde, jer će u Ducati-u vaš vozač posle svakog takvog incidenta ne samo pasti, već će biti pregažen i zgnječen od strane vašeg motora i drugih vozača. Upravljanje je sasvim OK, ali čudi nepostojanje one klasične kamere koja se nalazi pet-šest metara iza vas, već su prisutne dve iz prvog lica i jedna koja se nalazi tik iza vozača. No, prilagođavanje na taj novitet vam nikako neće predstaviti problem, a posle određenog vremena možda i pomislite kako je takav pogled možda i bolji od onog standardnog.



Broj prisutnih staza je zadovoljavajući. Njihov dizajn je solidan, ali su programeri više mogli da se potrude oko detalja kojih ima malo. Grafika je, generalno gledano,



solidna i funkcionalna. Veoma me je prijatno iznenadila izuzetna preglednost u igri, a naročito u pogledu iz prvog lica, koga obično ne krasi ovaj atribut, pa ga zato igrači uglavnom izbegavaju. Što se tiče zvuka i muzike, nema šta mnogo da se kaže. Ništa posebno nisu, ali snošljivi jesu, pa kao takvi u igri ovog tipa mogu da prođu.

Dakle, Ducati World je igra svakako vredna pažnje svih ljubitelja moto trka. Ukoliko želite dobru zabavu u stilu legendarnog Gran Turismo-a, ovo je prava stvar za vas.



Ur(l)oš Tomić kaže:

Maestralno, maestralno... Ne samo da je lepo dizajnirana, lasna, valjana, adiktivna, no je još pride i obimna, opširna, izdetaljisana, statistički obogaćena, pa i PRERENDEROVANA. Ako niste primetili, kada nama ponestane epiteta, uvek koristimo ovu reč, a pošto sam ovog puta ostao bez teksta, moram da je još jednom upotrebim: prerenderovana. Ma šta tu ima više da se tupi - igra je odlična, probajte je, nećete požaliti.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Ducati World
Izdavač: Acclaim
Sistem: PAL
Žanr: Simulacija Motora



AQUA GT



Uroš Tomić





1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Podržava vibracionu funkciju

Analogni kontroler

Auh, "štuc", kol'ko vode vidim na sve strane... Nigde čašica "vinjauka" ili piva, ko je bre to "štuc" vid'o da se voda PIJE?!? I sve neki čamci jure "hik", vrat sam ušinuo gledajući ih. Leleeee, što me boli glava, moram još jednom da trgnem iz ove pljoske, samo hrabrost da povratim (ili večeru, pa šta prvo naiđe).

A ja niti se bavim "s ćamcima", niti vodu pijem, ali sam na sebe uzeo sveti zadatak da opišem ovu igru, jer je niko drugi nije želeo. Pomislim ja tu u sebi "Jes da nisam neki ljubitelj vode (posebno u viskiju), ali trke su sada u fazonu, daj da je makar ja škrbavac odigram, čisto da ne bude tužna,sama, usamljena, napuštena od sviju..."

Krenem ja da je igram, zanesem se pomalo, valja biti brz na kvalifikacijama, još bolji na stazi, najbolji na papiru i tako to. Malo igram sam, malo sa kumom, otvaraju se staze, novi čamci itd. itd. Jedan igrač, dva igrača, ma nije ništa bre posebno, on vozi i ja vozim, ali nije to taj trip kao kad se igra legendarni GT, a njega smo "prljili", ako ništa drugo. I šta sada da vam kažem? Nije da je igra loša, samo je nekako kratka i nedorađena. Na momente mi se činila dobrom, ali pravo da vam kažem, i moja prva komšinica koja nije zadnjih 20 godina bila na elektrolizi mi se čini dobrom posle tri ladna piva. Meni, neiskusnom (makar što se vožnje tiče) je bila nekako prelaka, uzimajući u obzir da za otvaranje prvih pet glisera treba izvozati tri trke. A kada se prve tri trke odvozaju, kompletirali ste već četvrtinu igre. Sledeći šampionat i pristup sledećem setu glisera vam je omogućen posle 6 trka, predzadnji nakon 9 trka, zadnji koncem dvanaeste trke.

Šta onda? Pa, ako želite da se malo opustite i provozate po kanalima, nije nimalo loše, ali ako ste za neke bahanalnije radove i profesionalnije trkanje, potražite negde drugde. Igra teško da je otpad, ali teško i da je neka ozbiljnija ili dugoročnija zabava. Što se ovog broja tiče, ja glasam za Dukati...





Ime: Aqua GT
Izdavač: Promethean
Sistem: PAL
Žanr: Trke Glisera





Igor Simić

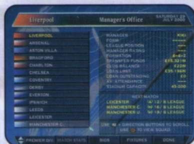


ALEX FERGUSON'S PLAYER MANAGER 2001

Moram priznati da nikada ranije nisam video igru na kojoj piše da je najbolja, a ona to, ustvari, i jeste. Sigurno će vam "zapasti za oko" natpis the ultimate manager's game na disku, što je bilo sasvim dovoljno da me zaintrigira ... I ubacim ja Alex Fergusona u svoj Sony, kad' ono- fuuuu, KAKVA IGRA !!!
Menadžerski "lisci" verovatno će pomisliti: "Maaa, ipak je LMA, LMA", ali moram da vam kažem, ljudi, igra je mnooogo dobra !!!
Verovatno ćete primetiti da igra nema intro, što je mene navelo na pomisao da je Sir Ferguson svoje ime dobro unovčio, a 3DO na osnovu toga dobrano zaradio, ali živ sam, dakle, možda grešim.



Posle uvodnog skrina, na kome su New game, Load game i Replay (šta !!!) ponuđen vam je izbor tima koji ćete voditi i ovoga puta možete da birate između 4 Engleske i 4 Škotske divizije a onda ćete se sresti sa prvim i jedinim nedostatkom ove igre, a to je UČITAVANJE !!! A učitavanje traje, i traje, i traje ... i taman u trenutku kada pomislite da se neko šali sa vama, igra počinje (mislim da sam shvatio poentu ovako dugog učitavanja na početku - ostarite taman toliko da možete da budete fudbalski menadžer). Ne mogu da nađem reči hvale kojima bi se ova igra mogla opisati, ali umesto toga, mogu da vam kažem da vam je omogućeno ugovaranje i odigravanje prijateljskih utakmica, aktivno učešće u kupovima Engleske, Škotske i, naravno, Evropskim kupovima, a igranje lige kojoj pripadate se podrazumeva. Realizovati transfere u Alex-u nije nimalo lako, potrebno je ispuniti želje kluba, ispoštovati želje igrača, i to sve uz ograničenja koja vam postavlja vaš klub. U opciji Other European Clubs možete po prvi put u poslednjih desetak godina pronaći i klubove iz Jugoslavije, ali za razliku od LMA Manager-a, gde klubovi postoje samo kao podatak, moguće je kupiti naše igrače, i ispratiti njihove transfere u druge klubove. Imam zamerku na podatke o našim timovima jer su u pitanju podaci iz prvog dela 1998. godine, ali bolje išta nego ništa, u svakom slučaju.



Gledanje utakmica je izvanredno urađeno i išlo se čak dotle da sada možete mečeve svog tima posmatrati iz željenog ugla (postoji 4 ili 5 različitih kamera), a izmene i promene taktike moguće su samo tokom prekida (korneri, aut, faul ...).



Igru vašeg tima u prekidima (set pieces), a i van njih, možete uvežbati na treninzima, koje, naravno, vi kontrolišete. Rezultati utakmica su izuzetno realni, kao i sve, ali baš sve u ovoj igri.
Ne dozvolite da vas malo komplikovane kontrole i sporost prilikom učitavanja (ah, kakav smorko) spreče u vrhunskom uživanju u menadžeriji zvanoj Alex Ferguson Player Manager. Uživajte!



1 igrač

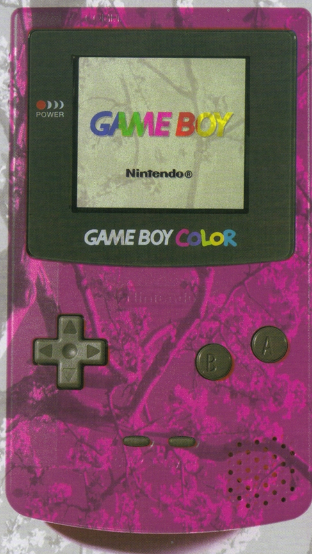
Memorijska kartica 2 - 10 blokova

Ime: Alex Ferguson's P. M 2001
Izdavač: 3DO Studios
Sistem: PAL
Žanr: Menadžerska igra



PlayStation

Neka vam ovo proleće bude nešto posebno!



Priznajte da ste već više od deset godina tajno zaljubljeni u Game Boy. Svake godine ga gledate kako stasava u sve lepšu konzolu i vaša želja za njim se svake godine povećava. Pogotovo sada kada je izrastao u Game Boy Color.

Priznajte to sebi i drugima. Ovog proleća mora biti vaš. Sada je pravo vreme da ga nabavite i to iz najnovije kolor kolekcije, u šest "cool" boja:



Tirkizna, Malina Crvena, Providno Ljubičasta, Sunčano Žuta, Neon Zelena i Ljubičasta.

Game Boy Color - nemojte da vam propadne i ovo proleće!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160
Novi telefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Lole Ribara (Svetogorska) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Miroslav Đorđević







VANISHING POINT



Svi pamtimo dobri stari Need For Speed 3, igru koja je mesecima suvereno vladala na svim top listama širom sveta. Gomile zaluđenih obožavalaca željno su iščekivale nastavak, koji je, kada je stigao, prilično razočarao jer je umesto uzbudljivih nadrealnih staza ubacio realistične krajolike, koji su znatno podbacili po pitanju atraktivnosti. Na žalost, i petica je nastavila tu tradiciju težnje ka realnom i time skoro sasvim ugasila kult Need For Speed-a. Za razliku od ljudi iz Electronic Artsa (tvorci Need For Speed-a), nekome iz Acclaim Interactive-a je palo na pamet da napravi igru po receptu Need For Speed-3 osveženu svim tehničkim novotarijama koje su se pojavile od izlaženja pomenutog klasika. Tako je nastao Vanishing Point, igra koja definitivno ima šanse da postane hit, kako na Dreamcast-u, tako i na PlayStation-u.



Pred nama je igra koja savršeno objedinjuje mnoge elemente simulacije, i čiste, munjevite arkade. Intro na početku vam jasno nagoveštava kakva je sadržina same igre, šta sve možete očekivati da će vas snaći i prava je greota propustiti ga, ako ni zbog čega drugog, onda zbog izvrsne vizuelne uglancanosti i očiglednog truda koji su programeri u njega uložili. Reč je o grupi automobila koja jurca po drumu ostavljajući iza sebe gomilu dima i slupanih vozila, tako i slučajne prolaznike. Kada ste odgledali intro, od vas se traži da odaberete neki od mnogih ponuđenih modova, između ostalog nekoliko vrsta Multiplayer-a, Single Race, Time Trial, Tournament, kao i mnogi drugi uobičajeni, plus Stunt Driver Mode, opcija u kojoj vozite kola izvodeći razne akrobacije, koju nipošto ne treba propustiti. Iako je broj kola i staza impozantno veliki, na početku nećete mnogo navozati jer vam je dostupna samo jedna staza i dvoja kola, dok ostale možete otvoriti napredovanjem u turniru. Dakle, da biste igru prešli u potpunosti, to jest otvorili sve staze, modove i vozila, biće potrebno da dobro zagrejete džojstik, a da vam igra ne bi vremenom postala dosadna, pobrinuće se velika raznolikost staza i automobila. Slično Need For Speed-u 3, u Vanishing Point-u ćete moći da se provozate po kanjonima, fabrikama, aerodromima, kao i nekim krajnje neobičnim mestima koja sada neću pomenuti kako vam ne bih kvario uživanje. Kvalitet dizajna nivoa varira od staze do staze (neke su detaljnije, a neke siromašnije), dok je za sve zajednička prilična glatkoća i preglednost, čak i u multiplayer-u, gde ove dve karakteristike često umeju da zabrljaju. Bagovi su prisutni, ali u malim količinama, što možemo tolerisati. Što se tiče dizajna automobila, on takođe zadovoljava. Kola izgledaju lepo, jednostavno, ali prepoznatljivo i jedina zamerka bi se mogla uputiti na račun toga što stakla nisu providna. Nažalost, oštećenja na kolima nisu vidljiva, ali to se da opravdati time što je igra ipak najviše arkada, a kao što svi znamo, u arkadama je to najčešće slučaj.

Zvuk u igri je sasvim solidan, za razliku od muzike na kojoj je stvarno moglo nešto više da se uradi. Igrivost je solidna, mada je proklizavanje malo prenaglašeno, što posle početnog navikavanja na komande ne predstavlja veći problem.

Pa, šta reći na kraju, sem da je Vanishing Point izvrsna igra koja svakako zaslužuje da se nađe u vašoj kolekciji. Ja iskreno jedva čekam nastavak, za koji, nažalost, verujem da će (ako ga uopšte bude bilo) izaći na jačim konzolama, jer je, ruku na srce, našu dragu, sivu kutijicu već pregazio točak vremena.



1 ili 2 igrača

Memorijska kartica 1 blok

Analogni kontroler

Podržava vibracionu funkciju

Ime: Vanishing Point
Izdavač: Acclaim
Sistem: NTSC
Žanr: Trke



PlayStation



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	3.5	4.5

83%

CHARGE'N BLAST

Marko Lambeta



Pored "uživanja" u igri Daytona USA, ovog meseca sam imao priliku da se upoznam (na moju veliku žalost) sa još jednom konverzijom sa automata - igrom Charge N' Blast. Očito je autorima igara ponestalo originalnih ideja kad su spali na to da kopiraju matore arkadne hitove od pre više godina.

Ovog puta izbunarili su prilično prašnjavu i trulu pucačinu u kojoj vam je cilj, a šta drugo nego spasiti svet od zlih čudovišta. Dotična su nastala mutacijom insekata, gmizavaca i sličnih kreatura posle udara radioaktivnog meteora u Zemlju. Radijacija je od ovih stvorenja načinila karakondžule, koji bi i Godzilu postideli svojom ružnoćom i veličinom.

Na početku imate izbor od tri istrebljivača "slatkih malih", obučena u nabudžene oklope, tako da izgledaju kao futuristički roboti. Raspodela uloga je standardna za ovakve igre: devojka - brza, ali krhke konstitucije, mrcina fizikalac - jak, ali spor i "momak za sve" sa izbalansiranim osobinama.

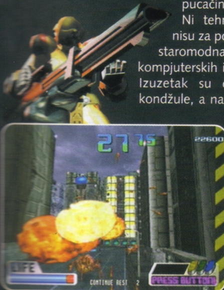
Naši junaci na raspolaganju imaju razoran arsenal oružja, čije korišćenje zahteva malo vežbe. Potrebno je prvo napuniti jedno od tri oružja držeći taster X,Y i B , zatim naciljati protivnika analognim kontrolerom i konačno sa A ispaliti projektil. Što više budete punili oružje projektil će biti razorniji, ali ne preterujte u tome jer će vam za to vreme neka od bubica visokih 10-tak metara skočiti u zagrljaj. Ove prijateljske susrete izbegavajte pritiskanjem levog i desnog okidača, kojima se pomerate u levu i desnu stranu. Iako zaista zvuči komplikovano, ovakva kontrola je prilično zanimljiva. Svaki taster na džojpedu stiskaćete u furioznom ritmu, što izbegavajući neprijatelje, što prženi ih pratećim raketama i torpedima, i taman kad ste se zagrejali, gle čuda - igra je gotova! Naime, najveća mana ove igre je njena neshvatljivo mala dužina. Završićete je sigurno za manje od sat vremena, uključujući uvežbavanje komandi i hlađenje užarenih prstiju.



Svi malobrojni nivoi su linearni, svaka buba vas čeka baš tamo gde ste je poslednji put utamanili, tako da kad je jednom pređete (a za to vam neće puno trebati) nećete poželeti da se ikada više vratite Charge N' Blastu.

Još jedan minus ove igre je njeno statično izvođenje. Lik koji ste izabrali se ne kreće, već (k'o blesav) stoji na sred' ekrana pomerajući se samo levo i desno. Jedino što se pomera u svim pravcima je nišan. Radi se, dakle, o klasičnoj pucačini "sa krstićem".

Ni tehničke karakteristike igre nisu za pohvalu. Grafika je prilično staromodna i vraća nas u vreme kompjuterskih igara od pre više "ljeta". Izuzetak su dobro odrađene karakondžule, a naročito ooogromni bosovi na kraju nivoa. Animacija je glatka sve dok nešto ne eksplodira na ekranu izazivajući znatno usporenje, što je nedopustivo na besnoj Dreamcast mašini. Muzika nije vredna pomena, a od zvučnih efekata naročito se izdvaja naročito iritirajući glas kompjutera koji vas svake dve sekunde upozorava na napade neprijatelja.



Nedostatak ideja neinvetivnih autora doveo je do masovnog vaskrsavanja starih igara kao što je i Charge N'Blast. One danas deluju poput tromih, trulih zombija koji tumaraju novim, moćnim konzolama gde im nije mesto.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Media Play - Novi Sad** (021/44 37 88) na ustupljenim diskovima.*



1 - 2 igrača

Podržava vibracije

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Charge 'n Blast
Izdavač: Xicat Interactive
Sistem: NTSC
Žanr: Pucačina





Mihailo Tešić

LODOSS
record of lodoss war



Record Of Lodoss War je ime koje je poznato svakom hardcore obožavaocu manga crtanih filmova. Još osamdesetih godina (prošlog veka, heh) serija Record Of Lodoss War je bila jedna od najpopularnijih manga serija na Zapadu, uglavnom zato što je uspešno kombinovala japanski stil crtanja, razvoja priče i likova, s prilično "zapadnjačkim" fantazijskim svetom, prepunom standarda koji se mogu naći u "stonim" RPG igrama, kao što su Dungeons & Dragons.

Sada, u novom milenijumu, Kodakawa Shoten, tvorac ovog serijala, rešio je da nas obraduje kompjuterskom (tj, konzolarnom) verzijom ovog crtaća. Žanr - RPG, naravno.

Ali ne standardni, japanski, konzolarni RPG. Kao i u seriji, kada je odlučeno da se napravi igra, osnovni koncept je uzet od zapadnjaka. Naime, Record Of Lodoss War je Akcioni RPG potpuno u stilu velikog Diabla (ili, još određenije, velikog Diabla II).

Još jedan Diablo klon? Pa, skoro. Ali, to ne znači da je ova igra loša. Daleko od toga.

Osnovni koncept u Record Of Lodoss War jeste: ići okolo po dungeonima i klati raznorazne zlotvore, uštve i ostale narodne neprijatelje. No, iako je postavka tj. svet u kome se igra događa tipično fantazijski i mračan, određeni momenti su ipak prepoznatljivo japanski. No, osim animacija, u kojima je manga uticaj očigledan, moraćete da se potrudite da ih primetite.

Počnimo od animacija. Veoma lepo urađena uvodna animacije standardno ne otkriva ko tu koga, zašto i čime - štaviše, samo vas dodatno zbunjuje. Čista petica za "japanštinu". Jedina zamerka je upućena očajnoj sinhronizaciji na engleski - ali, i to je tipično japanski.

Već druga animacija vam otkriva malo više. Tu je neka zla boginja koju treba sprečiti da ne počini već nekakvu nipodopštinu, kao i mudrac Wart koji je rešio da je ON tome spreči tako što će iz mrtvih vratiti nekada velikog heroja (VAS) i pomoću njega okupiti još nekoliko Velikih Baja (u stvari, llikova iz serije) koji će zajedno poraditi na masakriranju piona zla, spašavanju sveta i obligatnom pikniku posle svega.



Tja. Što se mene tiče, ovo je sasvim dovoljno oblande u koju treba uviti sate i sate klanice i nemilosrdnog maltretiranja kontrolera.

Igru započinjete treningom u kome ćete savladati osnovne komande - kako se mlati, kako se oprema oprema i kako se otvaraju kovčezi i vrata. Krećete se pomoću analogne palice, a kameru naravno možete rotirati pomoću iste, ako držite L. Pomoću dugmića za pravac izabirate jedan od pet predmeta koji su vam u meniju s leva "za pojasom", a koristite ga s Y (kao i sve ostalo). U suštini, sve će vam igra sama objasniti, a i nije tako teško. Samo razmišljajte: Diablo, Diablo (ali bez tastature i miša).

Sam meni na kome je prikazan vaš lik takođe vrišti: "Diablo, ali modifikovan za konzolu!" No, pohvalno je što su se tvorci trudili da uključe mnogo raznih statistika, osim standardnih RPG (snaga, okopljenost, hit poeni, mana poeni i slično). Tu je i oštrina vašeg sluha - što bolja, to ćete pre čuti protivnike, čak i iza zidova; kao i jačina zvuka vaših koraka - da VAS ne bi čuli zlotvori. Tu je i mithril, plemeniti metal od koga su napravljeni svi predmeti i pomoću koga možete napraviti nove ili ojačati već postojeće. Zanimljivo je i što ćete oružja moći da ojačavate pomoću posebnih runa koja mu daju raznorazne specijalne moći. Ako neko kaže "socket", podsetiću ga da je i Diablo II u suštini foru sa socketovanjem maznuo - i to iz japanskih RPG-ova.

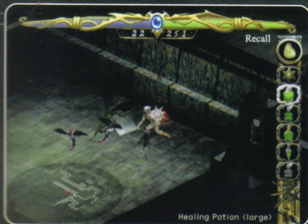


1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Record of Lodoss War
Izdavač: Conspiracy Games
Sistem: PAL
Žanr: RPG


Dreamcast



Dakle, nema izbora lika, nema opcije za više igrača. No, tu je zarazna i odlična igrivost. Šta da vam kažem, ako volite akcione RPG-ove, znate o čemu pričam. Glavni baja (pomalo smešno, da ne kažem "baletanski") trčkara okolo i kasapi na mrtvo ime krda, jata i rojeve najraznolikijih monstruma. Vremenom, naučićete da bacate i magije, koje su veoma elegantno rešene i prilagođene za konzolu. Svaka magija se baca određenom kombinacijom dugmića, tako da je ubačen i elemenat puzzle (morate zapamtiti kako se koja magija baca), a i premošćen je nedostatak silnih shortcuta koje vam omogućava igranje na tastaturi. Iako ne možete voditi druge likove, oni će vam se s vremena na vreme, kada to priča diktira, pridružiti u borbi. I da ne verujete - stvarno su od pomoći. AI im je dobro odrađen, pomažu vam, a kada ne pomažu - ni ne smetaju.

Igra izgleda veom lepo. Za razliku od Diabla, potpuno je 3D i dobro koristi mogućnosti Dreamcasta. Iako je sve mračno (što zahteva atmosfera), vidi se kvalitet tekstura, modeli protivnika su odrađeni s maštom i umećem, kao i svetlosni efekti. (Ovo već postaje toliko standardno za Dreamcast, da se slobodno može reći da ste šupljoglavi idijot koji ne zna šta drži u rukama ako igra koju napravite za DC nema odličnu grafiku.) Tu je čak i mapa u donjem levom uglu (možete je i uvećati). Nivoi su ogromni, prepuni protivnika i blaga. Sati zabave za celu porodicu.

Ako volite akcione RPG-ove, ako ste voleli Diablo, ova igra je prava stvar za vas - zabavna, velika, šarena i lako "navlači". Vi vidite šta ćete, a ja odoh da stavim hladne obloge na glavu i flastere na palčeve, u cilju izlečenja akutnog "Diablitisa" koji sam dobio opisujući igre za ovaj broj. O, Satano, gospodaru, spreman sam za tebe...







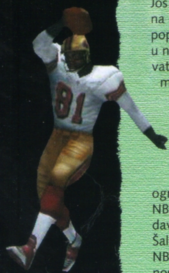
Ur(I)oš Tomić kaže:

Kao jedan od obožavatelja sada već kultnog RPG-a Diabla, moram vam priznati da sam totalno oduševljen igrom. Pored ogromnog broja neprijatelja, odlične grafike i savršene atmosfere, igru krasi lakoća kretanja i jednostavan sistem borbe po principu "priđi, zađi, zakrvari sikiru/mač/buzdovan/bukagiju". Jedini savet koji imam da uputim svim ljubiteljima ovog žanra je da je ovo igra koju definitivno moraju posedovati, isto kao što sam je ja onomad posedovao, a moram priznati da nam je oboma bilo nesvakidašnje zadovoljstvo. Uživajte...



Igor Simić

NFL 2K1



Još jednom Dreamcast, opet Sega Sports, ponovo sjajna igra, ali ovog puta to nije basket već sport koji mi popularno zovemo ragbi (ne znam odakle takav naziv u našem narodu), a Amerikanci fudbal, istina je, verovatno, negde u sredini, a ime ovog sporta bi se kod nas moglo formulisati kao američki fudbal. Siguran sam da je veoma mali broj onih koji prate ovaj sport, vole ga ili uživaju u gledanju istog, ali toplo se nadam da vas to neće sprečiti u tome da igrate ovu izvanrednu igru dugo, dugo ... jer ova igra to po svim svojim atributima definitivno zaslužuje.

Pri prvom pogledu na glavni menu, primetićete ogromnu (neverovatnu) sličnost sa menijem igre NBA2K1, ali tako to ide - isti proizvođač, isto vreme izdavanja, ista tema, pa zašto onda ne bi bio i isti menu? Šalu na stranu, menu stvarno kao da je preslikan iz NBA2K1, što na samom početku daje minus u originalnosti kreatora ove igre. Moguće je da Sega Sports pokušava da stvori jedinstveni i prepoznatljivi imidž, a meni i ne smeta ogromna sličnost ova dva menija jer se u njima nalazi SVE što je potrebno da biste se uspešno igrali, vodeći NFL ekipu kroz sezonu, kup, treninge ...



Primetićete sigurno i novu opciju - Tutorial koja je kao stvorena za one koji nisu sigurni u svoje znanje pravila ili se ne snalaze baš dobro u "provaljivanju" komandi, i koja je sprovedena tako što vam za vreme egzibicionog meča "izlaze" telopi sa savetima koji će poboljšati vašu igru kako u odbrani, tako i u napadu. Sjajan način da bolje upoznate američki fudbal i ovu igru. Prilikom prvih nekoliko akcija u tutorial-u, verovatno ćete biti zbunjeni jer tu već imate prilike da vidite kako izgledaju mečevi u NFL 2K1-u. Kolege iz stranih časopisa bi verovatno upotrebile reč Magnifiscent, a ja ću se umesto hvalospeva zapitati - Koliko daleko je moguće ići ?! Ovakvo moje pitanje, verujte, nije usledilo iz neznanja. Jednostavno, grafika (dobro de, nije savršena, ali je jako blizu), zvuk i atmosfera u ovoj igri su na takvom nivou da se morate zapitati da li je potrebno (ili moguće) napraviti nešto bolje.

Naravno, pošto smo mi igrači "na život i smrt", siguran sam da postoje i programeri koji su u istom "fazonu" i koji kao i mi uvek žele bolje- ehh, a sve je počelo tako bezazleno (spektrum, atari ...).

Novost u opcijama je nešto sasvim blesavo i beskorisno, što je smišljeno za američki deo publike, a to su Player Cards. Oduvek sam se čudio, a u isto vreme i divio upornosti malih "Amera" koji imaju ovaj čudan hobi, ali eto Sega Sports je mislio i na najmlađe, pa sada neće morati da "čuče" ispred trafika, već će svoje omiljene Player cards-e imati na Dreamcast-u.



Od, sada već standardnih opcija, tu su Practice, Tourney (ali ovoga puta za razliku od basketa nije u pitanju turneja, već kup u kome učestvuje 4, 8 ili 16 ekipa), Exibition, Season i Playoff-s i koje su vam, nadam se, jasne već po samom nazivu. I u NFL 2K1-u postoji opcija Franchise (postoji i u NBA 2K!)u okviru koje vam se pruža mogućnost da NFL ekipu vodite kroz sezonu u ulozi menadžera i, osim salvi pohvalnih reči i kritika, moram vam reći da je igranje u Freanchise modu toliko zahtevno i teško da se jedan menadžerski mag poput mene (ah, sta cu za takvog me smatraju) sa ekipom 49ers-a, jedva "provukao" do Play off-a, a zatim izgubio u četvrt-finalu ! Naravno, za one malo uspešnije tu je i Superbowl, Probowl i sva važna i prestižna takmičenja vezana za NFL ligu i to sve na preko 30 stadiona, u različitim vremenskim uslovima, sa različitim sudijama i posetom navijača uz do sada neviđeni gameplay i "stravičnu" realnost. Šta još poželeti ?! Sjajno, sjajno, nema šta ...



1 - 8 igrača



Kompatibilno sa vizuelnom kartom



Podržava vibracije

Ime: NFL 2K1
Izdavač: Sega Sport
Sistem: NTSC
Žanr: Ragbi



Dreamcast



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
5.0	4.5	5.0	5.0



SURF ROCKET RACERS

Evo jedne jako simpatične igre za DC. U pitanju je igra čiji naslov se može jasn0 pročitati gore. Igra predstavlja simulaciju vožnje skutera. Na prvi pogled ljudi koji vide igru rekli bi da je igra bezveze, ali naprotiv igra je mnogo zabavna i dokazuje onu našu staru izreku koja kaže "izgled zna da prevari". Igra ima dosta prednosti, dok se najveća mana može uputiti na račun multiplayer opcije! Naime, pre-







glednost je jako mala, i ništa nećete moći da vidite od silnih HUD-ova (head up display). Međutim čak i kada isključite sve Hudove preglednost je za nijansu bolja ali ništa više. Međutim, igra ima fenomenalan Single player mod. Naime u njemu imate nekoliko zanimljivih modova, a svaki mod ima desetak svojih pod modova. Prisutni su svi klasični modovi, počev od Champion moda, pa moda za solo trku, pa trening, i ubedljivo najzanimljiviji mod, a to je Tricks & Caskads. U ovom modu cilj je da izvodite razne akrobacije, kao što je npr. sakupljanje balona koji donose poene. Ili long Jump, koji vas vodi do Nijagarinih vodopada i cilj vam je da skočite 500m u daljinu iz tri pokušaja (naravno, svi pokušaji se sabiraju, pa njihov zbir mora da bude 500m!). Posebno zanimljivi modovi su Number hunt i Balon hunt. U prvom imate tablu koja na sebi ima brojeve od 1 do 9. Cilj je da prođete kroz sve brojeve, a da promašite samo triputa! U drugom modu imate gomilu balona, a vaša zadatak je da iz nekoliko pokušaja oborite određeni broj balona. Imate tri pokušaja, pa kom opanci Tom i Džeri.
Kao što sam rekao, postoji i običan šampionat koji je posebno zanimljiv jer postoje dva pod moda. Prvi mod dozvoljava da se opušteno vozite, ali morate da budete prvi. U drugom modu sve je isto samo, što su protivnici agresivni i nedozvoljavaju preticanje. Grafika u igri je posebnog kvaliteta. Iako je model vozila (čitati: skutera) "malo" oštriji nego što bi trebalo da bude, sve ostalo je super. Treba da vidite pod obavezno, kako izgleda voda. Jednom rečju, fenomenalno, baš kao i svi propratni efekti u igri. Ja sam igrao igru dobrih dva i po sata i sve vreme sam se divio izgledu vode. Muzika je u rađena u stilu igra, brzog je tempa, sa ponekim sporijim numerama. Zvuk je, baš kao i muzika, visokog kvaliteta, ali bože moj skoro u svim igrama za DC je odličan. Kontrole su sasvim solidne. U početku će malo više zanositi u krivini, ali kasnijem sa otvaranjem boljih likova i kontrole postaju sasvim solidne. Programeri su se trudili da maksimalno ispoštuju fiziku kretanja na vodi i uspelo im je. Bukvalno osetićete svaki talas na koji naiđete i sl.
Igra je kvalitetna, i kao takva može da parira Wawe raceru sa N64. Međutim, pošto na DC-u nema igara sličnog žanra, SR. je pravi predstavnik svog žnra na DC-u.





1 igrač

Podržava vibracije

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Surf Rocket Racer
Izdavač: Crave Entertaintment
Sistem: PAL
Žanr: Trke Skutera





Uroš Tomić

PHANTASY STAR ONLINE

ファンタシースターオンライン



Još jedan dan, još jedan RPG... Da li će ovaj uspeti da zadovolji široke narodne mase - čuće se, ja samo znam da se meni i više nego svideo. Doduše, stvarno ne shvatam frustracije čitalaca koji se žale zato što je RPG žanr toliko zastupljen u našem malom časopisu, ali mi kao i svi idemo u korak sa vremenom i trendovima, a pošto je ovo najpopularniji žanr u vascelom svetu, logično je da nam ovakvijeh igara stigne ponajviše. Batalimo sada prazne i šuplje priče i zađimo malo u dubinu.

Ovo je bio jedan od onih pokušaja koji će rezultirati omasovljavanjem i omogućavanjem jednoga aspekta igre koji je do skoro bio dostupan samo korisnicima PC-a. Kako je ovo prošlo u inostranstvu, znam samo po reakcijama iz stranih časopisa i preko podataka koji se mogu naći na mreži, dok je nama u Jugi, na žalost, nedostupnan taj prokleti sega net.



I pored toga što nisam bio u mogućnosti da zaigram na mreži i utvrdim šta se tamo zbiva, igra pruža opciju igranja u offline režimu, tako da nije baš sve izgubljeno.

Preskočio bih priče o mogućnostima i o istorijatu, to sam oduvek smatrao ispraznim kada su igre u pitanju, mnogo mi je bitnije da prenesem delić atmosfere ako to igra zaslužuje, nego da zamaram svoj i svačiji um - koliko igra na kog prethodnika liči i šta je u odnosu na njega promenjeno...

Po završetku uvodne animacije, počinje da se razmotava priča, priča koja govori o nemogućnosti života na Zemlji, njenoj propasti i brodu koji je nosio 40.000 duša u potragu za novim svetom. Par godina nakon pronalaženja adekvatne planete, posle prvog broda je krenuo drugi, po svemu indentičan prvom, pa i po imenu (izem ti programersku maštovitost i pronicljivost). Pionir jedan je sleteo na planetu Ragol koja će postati novi dom ljudskoj rasi, a Pionir dva je krenuo u smeru iste.





Dolaskom u orbitu, pokušajem uspostavljanja komunikacije, dešava se nešto što veoma podseća na reakciju Zemlje neposredno po udaru meteora u njenu površinu, a koji je fenomenalno dočaran u filmu Deep Impact. Nekakva eksplozija se desila u neposrednoj blizini Pionir I i prekinula komunikaciju između dva broda... niko ne zna šta se dogodilo...

I tu ulećete vi, potencijalni heroj i najhrabriji ratnik, čije će se latentne sposobnosti tek docnije razviti, koji će ući u legendu kao inter-galaktički junak i pravi bajadasa-švaler-šmekerica koga svi vole, poštuju i žele za zeta.

Po započetoj partiji moći ćete da birate jednog od ponuđenih devet likova, koji su razvrstani u tri klase - Hunter / Ranger / Force. Force je mag, Ranger borac, a Hunter mešavina obadva. Po odabiru lika koji će biti vaš "pulen", birate njegov karakteristični izgled, birajući njegovo lice, kosu, boju kože, građu, "zurku" i odeždu. Naravno, svaki borac ima svoja svojstva i afinitete, rase i klase su mestimično pomešane, pa je bolje proučiti malo statove pre odabira.



Igru počinjete u utrobi Pionira II, gde možete da trgujete i opremate se, lečite svoje "zmijsko" telo ili uzimate poslove koji će vam pomoći pri napretku. Poslove dobijate u "guildu", za svaki dobijate određenu nadoknadu, a njihova svrha je da dodatno nabucate lika i zaratite koju "banku" sve dok priča ne počne da se raspreda. Iako ne odiše nekom preteranom autentičnošću i originalnošću, priča nije nimalo šuplja, meni je bila čak interesantna.

Kada prihvatite određeni posao i sačekate par trenutaka da se segment učita, pojaviće se poslodavac koji će vas upoznati sa događajima. Nakon toga ćete otići do teleportera, kojim se spuštate na površinu. Zadaci su različiti i variraju od "scavange" misija, gde je cilj da pronađete nešto, preko "seek and escort", pa sve do "rescue" i "assasination" misija. U početku to će biti trivijalnosti kao

1 - 4 igrača



Podržava vibracije



Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Phantasy Star Online
Izdavač: Sega
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: RPG



Dreamcast





Kada je ratnik u pitanju, on borbene tehnike uči preko diskova koje može da upotrebi tek kada dostigne određeni nivo napretka ili pojača neke statove. Kako to postiže?
Brutalnom borbom, krvoprolićem, ubijanjem slatkih, malih, naivnih životinja (od kojih neke dostižu i par meteri visine), ispunjavanjem svojih zadataka itd. itd. Kada se spustite na planetu, trčka ćete levo-desno dok ne naletite na nekog od neprijatelja, a čim se okrenete prema njemu auto-nišan će ga uhvatiti. Ostaje vam samo da opletete preko oružja i to bi bilo to. Ja sam vodio rendžera koji beješe veoma vešt u prangijanju, pa sam stalno nosio pištolje i puške, riljao po dva dugmeta, jedno predstavlja običan napad, a drugo jak. Jak je jači, ali neprecizniji, a najbolje je pucati povezano, dva slaba pa jedan jak, tehnički, tako se postižu najbolji rezultati. Posle nekih će ostati parice ili neka oprema, ali budite oprezni jer inventar je i više nego ograničen za igru ovog tipa.
Neki "questovi" će biti vremenski ograničeni dodatno otežavajući misije, pare koje zaradite možete da nosite sa sobom ili stavite u depozit, a tako je i sa predmetima. Kada vas "roknu", nemojte očekivati da će sve ostati kod vas, naravno da neće, ali za šta bi onda služio depozit?
To bi uglavnom bilo to, nekih većih zamerki nemam, jedino taj prokleti pristup Segi, ali šta da se radi, i ja sam samo čovek (ili makar ličim)...

što su: pronađi izgubljenog naučnika, spasi mog oca pohlepnog trgovca, pronađi sirovine ili sakupi podatke o fauni itd. Po završetku svake misije ćete dobiti nagradu od gilda, a na terenu ćete moći da se opremate. Sav višak naravno, prodajete i tako ostvarujete profit, kao u Diablu. Jednostavno zar ne?
Da ne biste uvek bili sami, čak i kada igrate u offline režimu, tu je MAG, malo stvorenje koje ćete upoznati već na jednoj od prvih misija, a koje je sastavni deo svakog lovca i ratnika. Ako ste gledali na "teliji" seriju "Earth: the Final Conflict", možda ćete odmah shvatiti šta je on. Životinjica koja izgledom više podseća na mašinu, koja misli i uči zajedno sa gospodarom, napreduje pod ruku sa njim. Njega morate da hranite, tako što mu s vremena na vreme dajete predmete za oporavljanje ili lečenje nekih statova, ali morate da "provalite" šta vaš MAG najviše gotivi, kako bi "sto pje pojasto i bijo veeejiki". Oni isto kao i gazde, raspolažu nekim sposobnostima: neki leče, neki oporavljaju, a neki ispuštaju zle, fotonske zrake, koji nisu nimalo zdravi za populaciju Ragola. Tokom vremena MAG menja oblik, ali ćete to i sami primetiti.

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.0	5.0	4.0	86%



Mihailo (Sm)ešić kaže:

Phantasy Star Online je igra koja nam najzad pokazuje sve mogućnosti koje nam Dreamcast može pružiti da se zabavimo. Osim sjajne grafike i igrivosti Phantasy Star Online nam najzad nudi opciju mrežnog igranja preko Dreamcasta. No, tužno je što većina od vas neće imati priliku to da iskusi, pa vas neću dodatno nervirati mojom hvalom ove igre u njenom online obliku. Dovoljno je samo reći da je po osnovnoj ideji Phantasy Star Online dostojan pandan Diablu II na konzolama, ali ne po načinu izvedbe ili po atmosferi - već po čistoj zaraznosti i samoj osnovnoj ideji - ići s ortacima okolo i mlatiti najrazličitije vrste monsturma, zlotvora i protivnika svih oblika i boja! Excellent!



Uroš Tomić

Omikron: The Nomad Soul



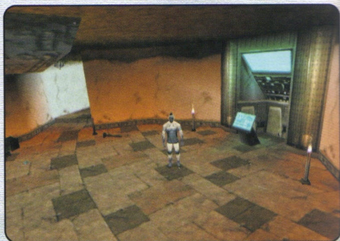
Prelaz iz jednog tela u drugo, kako to interesantno zvuči... Nije baš preterano originalno, već je bilo viđeno, ali nesumnjivo, to bi bila prava stvar. Ideš ulicom, prolomi se rafal, krv šiklja svuda po zidovima, žene vrište, dece nema - otišla u školu, a ti stojiš i gledaš svoje telo izrešetano mecima, ne kapiraš odmah da je došo red na tebe da guraš ljubičice, brže da izrastu. Okreneš se levo, okreneš se desno, snimiš neko telo koje te zanima i eko-la, unutra si... milina (posebno ako je u pitanju telo preplanule, vajane osamnestogodišnjakinje).

Oni koji nisu imali prilike da igraju ovu igru na kompjuterima, sada im se ukazala, doduše da li će posle ovog opisa biti zainteresovani da je igraju - ne znam... Ova igra , nit' je bog zna kako zanimljiva, niti je neko čudo moderne tehnologije, čak šta više, mogao bih reći da je na momente izrazito monotona i mestimično trivijalna, banalna, neinteligentna i globalno spora. Ali, kao što sam rekao, ukusi su različiti, što bi naš narod rekao: sto ljudi, sto ćudi (1000 žena, 2000 grudi prim. aut.)

Igra počinje pojavljivanjem jednog mladog dase, koji priča francuski sve u šesnaes, a koji vas zove da zađete u njegovo telo, preuzmete kontrolu nad njim i zađete u drugu dimenziju i rešite umorstvo. Doduše, svet je malo čudan, ljudi su mnogo ludi i brzi, a tehnika je uznapredovala u odnosu na naš svet golemo.

U igri postoje tri moda koji će se neprestano smenjivati, jedan je standardan i u njemu ćete obići ceo svet Omikrona, pri čemu ćete morati da zaposednete nekih 40 osoba kako biste uspeli da rešite čitav slučaj. Pored tog standardnog, imaćete prilike i da zaigrate u borbenom modu, koji je po mojoj proceni suviše bled i nezanimljiv. U odnosu na PC verziju igre, gde je taj mod bio apsolutni promašaj, ovde nije toliko tragičan, ali je izrazito neinteresantan. Treći mod je FPS, imate nišan, trčkarate, izbegavate, nišanite...

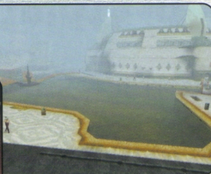
Ma, koga ja zavaravam... kada sam je uključio delovala je dobro: čista grafika, malo teža za upravljanje, ali standardna 3D avantura. Kada sam počeo da vodim dijalog sa prvom osobom koju sam sreo, shvatio sam da je celokupan govor na francuskom, dok se dijalozi ispisuju na engleskom. Doduše, fontovi u igri su u cyberpunk tripu, tako da ako budete igrali na nekom manjem monitoru, ili ćete prevremeno obnevideti ili ćete odmah bataliti igru. Ako kojim slučajem savršeno poznajete francuski, ovo vam neće predstavljati neki problem, ali

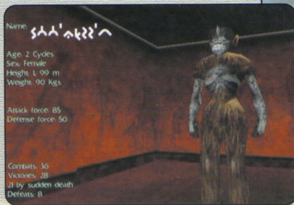


dijalozi hoće. Zašto? Zato što su apsolutno nezanimljivi i predugi, nekada ćete slušati po dvadeset minuta kako biste uopšte nešto povezali, a i kada nešto povežete sa nečim, shvatićete da to baš i nije preterano logično, pa ćete samo biti zbunjeni.

Pomenuti modovi su me takođe izveli iz takta, borba bi trebalo da je bolja, udarci raznovrsniji, komboa-više, jedino je dobro odrađeno eskiviranje izmicanjem u stranu iliti sidestep-ovanje, ali kakva prednost od eskiviranja kada vas 16 razjarenih vucibatina proganja po ekranu. U FPS režimu, shvatićete koliko je u stvari analogija neprecizna i koliko vremena treba da prođe dok vas ne bace na pod, krvavog, anemičnog, ispijenog.

Suma sumare? Grafika je dobra, zvuk đenеđene, ali atmosfera i igrivost... pa ja smatram da je najbolje pogledati ocene, a ako mislite da grešim, proverite je i sami, smatram da nećete biti oduševljeni.





1 igrač

Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: Omikron - The Nomad Soul
Izdavač: Eidos
Sistem: PAL / NTSC
Žanr: Avantura



Dreamcast

zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.0	2.0	2.0

60%

Pobednik DOBITNICI

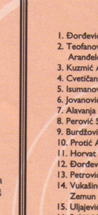
Glavne nagrade

XIII kolo



Sony PlayStation 2:
Lazić Marko Tomislav, Kruševac
Nintendo 64:
Igor Milosavljević Ljubiša, Požega
Volan PSX:
Violeta Jubisavljević Slobodan, Petrovac na Mlavi
Torba:
Stojanović Nikola Zoran, Beograd
Dual - shock:
Jelena Živanović Srećko, Veliko Orašje
Mini - classic:
Nemanja Zdravković Aleksandar, Beograd
1. Marina Marinković Milorad, Pančevo
2. Mladen Vasić Zoran, Zaječar
3. Paunović Vedrana Mirjana, Beograd
4. Manojlović Saša Rajko, selo Kličevac

XIV kolo



Sega Dreamcast:
Đuric Filip Goran, Kruševac

Sony PlayStation:
Perić Jelena Aleksandar, Paraćin

Game Boy Color:
Božić Uroš Goran, Vršac
Dual shock joypad:
Petrović Ana Radiša, Kučevo-Kaona
Mini classics:
Sanja Nenadić Mirko, Beograd
1. Novi Pazar, Ratković Tihomir Tanja
2. Požarevac, Marko Tanasković Miloš
3. Subotica, Ivaniš Miloš Dušan
4. Leskovac, Živković Petar Nikola

XV kolo

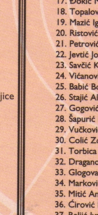


Sony PlayStation 2:
Darko Bombić Fadil, Beograd

Nintendo 64:
Ivković Nenad Siniša, selo Huljače

GameBoy Color:
Stević Dobrica Miroslav, Kličevac
Dual-Shock joypad:
Stefan Radenković Milorad, Niš
Mini-classic:
Ivanović Živorad Dragan, Mladenovac
1. Opakić Branislav Dragan, Novi Žednik
2. Perlić Vladimir Goran, Niš
3. Ivan Nebojša Slobodan, Banovci - Dunav
4. Saša Markezić Zoran, Gornji Milanovac

XVI kolo



Sega Dreamcast:
Ana Trajković Branislav, Krnjača
PS one:
Pavlović Radomir Milan, Bajina Bašta
Game Boy Color:
Bojan Gajić Živadin, 15214, selo Kranjice
Dual Shock joypad:
Simić Vladan Dobrica, Požarevac
Volan :
Ristić Tijana Dragomir, Vršac
Mini-classic:
Ignjatović Miloš Jovica, Grocka
1. Maleš Ivan , Beograd
2. Igor Marković Srećko, Niš
3. Miloš Milošević Slaviša, Jagodina
4. Dušan Ristić Predrag, Beograd

Spisak dobitnika 3. kola mesečnih nagrada po 60 diskova

1. Đorđevic Marko Vučeta, Kurčumlija
2. Teofanovic Dragan Stefan, Aranđelovac
3. Kuzmić Aleksandar Ognjen, Golubac
4. Cvetičanin Katarina Bajo, Ruma
5. Isumanović Senat Ismet, Zemun
6. Jovanović Ivana Dragan, Beograd
7. Alavanja Bojan Miloš, Beograd
8. Perović Stefan Jugoslav, Pančevo
9. Burdžović Haris Derviš, Banovo brdo
10. Protić Aleksandara Sreten, Čačak
11. Horvat Biljana, Bačka Palanka
12. Đorđević Nikola Dušan, Svilajnac
13. Petrović Dejan Veljo, Pančevo
14. Vukašinović Mirko Miodrag, Zemun polje
15. Uljajević Svetlana Milan, Plandište
16. Rakić Milan, Kruševac
17. Đokić Miloš Novica, Leskovac
18. Topalović Marija Andrija, Zemun
19. Mazić Igor MIlan, Beograd
20. Ristović Filip Saša, Čačak
21. Petrović Goran, Beograd
22. Jevtić Jovan Vojkan, Arandjelovac
23. Savčić Katarina Branko, Beograd
24. Vićanović Bojan Damir, Beograd
25. Babić Bojan Danijela, Nova Pazova
26. Stajić Aleksandar Branislav, Šabac
27. Gogović Emir Smail, Beograd
28. Šapurić Filip Branislav, Vrbas
29. Vučković Marija, Beograd
30. Colić Zorana Uros, Stepojevac
31. Torbica Milutin Igor, Novi Beograd
32. Draganov Danijela, Beograd
33. Glogovac Bojan Milan, Mramorak
34. Marković Lazar Milan, Veliko Laole
35. Mitić Ana Dragan, Vranjik
36. Ćirović Bojan Miroslav, Ljig
37. Beljić Ivana Milomir, Vreoci
38. Stančuk Aleksandar Steva, Novi Sad
39. Ristić Bojana Lazar, Beograd
40. Jovanović Boban Milorad, Aleksinac
41. Guljaš Silvija Uozi, Zrenjanin
42. Memedovski Damir, Novi Sad
43. Stefanović Dusan Dejan, Žitkovac
44. Pavlović Nemanja, Beograd
45. Lazović Tamara Slobodan, Beograd
46. Plavšić Slobodan, Kraljevo
47. Elek Nemanja Ljubiša, Beograd
48. Stanojčić Ljiljana Aleksandra, Miljakovac
49. Mitić Bojan Mirjana, Borča
50. Spasić Miloš, Bor
51. Simić Jovana Zoran, Valjevo
52. Maksimović Nemanja Milovan, Ub
53. Spasić Igor, Bor
54. Gunja Marija Saša, Šid
55. Tomović Goran Božidar, Beograd
56. Dengić Nikola Milorad, Požarevac
57. Bogićević Miloš Aleksandar, Valjevo
58. Ilić Miloš Stojan, Beograd
59. Mitrović Siniša Milan, Aranđelovac
60. Torturea Sava Igor, Bela Crkva





PSX CD-ovi

XIII kolo

Diskovi:
1. Petrović Bojan Vlastimir, Niš
2. Tanja Maksić Nikola, Bečej
3. Jokić Vladimir Dragoljub, Subotica
4. Pavlović Nemanja Milivoje, Beograd
5. Dimitrij Micovski Dragan, Valjevo
6. Stojković Aleksandar Rade, Vinča
7. Miloš Stančić Ratko, Beograd
8. Miloš Petrović Ljubiša, Beograd
9. Milošević Aleksandar Borivoje, G. Milanovac
10. Jurčić Ognjen Predrag, Zemun
11. Marko Čubrilo Dragutin, Beograd
12. Kličko Milan Branko, Beograd
13. Igor Dudić, Zrenjanin
14. Milanović Dalibor Miroslav, Lipe kod Smed.
15. Predrag Gašić Dušan, Kraljevo
16. Dimirović Igbale, Novi Pazar
17. Bošković Stefan Miroslav, Šabac
18. Tina Franer Ivan, Novi Sad
19. Simović Dejan Ljubiša, Vranjska Banja
20. Aleksandar Janković Bogdan, Beograd
21. Biljana Krajčinović Ljubinko, Nova Pazova
22. Saša Krstić Jovica, Kraljevo
23. Nemanja Miloradov Dragomir, Bač. Palanka
24. Lidija Filipović, Smederevo
25. Slobodan Muljajić Jovan, Putinci
26. Petar Sombranko Dragan, Kraljevo
27. Saša Tibor Karas, Subotica
28. Vučićević Lazar Dušan, Kragujevac
29. Miloš Petrović Novica, Niš
30. Laslo Anto Goran, Sombor
31. Miloš Bora Jokić, Bogatić
32. Miloš Kozlovački Dragan, Zemun
33. Mirović Dušan, Kragujevac
34. Andrej Gardinovački Boris, Zrenjanin
35. Marčato Srdjan Marko, Sremska Mitrovica
36. Miroslav Vlajković Dragiša, Ub
37. Aleksandar Trajković Branislav, Krnjača
38. Milinović Bojan Pero, Prijepolje
39. Kocić Vladimir Mlodrag, Niš
40. Marinković Anđela Dobrivoje, Niš
41. Milan Mandić Velibor, Bečej
42. Igor Dragić Ljubomir, Bečej
43. Tešić Danilo Radomir, Niš
44. Zorana Rodić Zoran, Beograd
45. Saša Jovovičš Milisav, Čačak
46. Radivojević Marko Miroljub, Pančevo
47. Nikola Vučićević Branko, Kragujevac
48. Popović Aleksandar Dušan, Beograd
49. Svetlana Plavšić Leposava, Kraljevo
50. Onjin Milorad, Pančevo

XIV kolo

Diskovi:
1. Vrbas, Damir Jakovljević Radomir
2. Zemun-polje, Milenović Milan Goran
3. Beograd, Popović Radivoje Mirjana
4. Kragujevac, Ivko Stamenković Dragan
5. Knjaževac, Vujinović Vladimir Tomislav
6. Valjevo, Đokić Marko Živomir
7. Beograd, Dušan Radović Radovan
8. Basaid, Popov Sava Stanko
9. Sombor, Ilić Svetislav Tomislav
10. Kragujevac, Milivojević Aleksandar Goran
11. Karanovac, Todorović Slavoljub Zoran
12. Lačarak, Vanja Petranović Zoran
13. Bor, Željko Matić
14. Šabac, Aleksandar Živko Radosavljević
15. Novi Sad, Milan Pribaković Živojin
16. Bačka Palanka, Dušan Janjić Miroslav
17. Veliko Orašje, Jelena Živanović Srećko
18. Mali Iđoš Vladimir Rajačić
19. Subotica, Jovanović Aleksandar
20. Sremska Mitrovica, Mišelski Danijela Todorče
21. Vršac, Keta Saša Aleksandar
22. Požega, Đorđević Sandra Nemanja
23. Zrenjanin, Nikolić Miloš Tomislav
24. Sombor, Petar Strahinja Zlatko
25. Selevac, Marko Živančević Dragan
26. Negotin, Toecajković Saša Toplica
27. Požarevac, Antić Zlatibor Damir
28. P. na Mlavi, Zabrđe, Jubisavljević Vladan Slobodan
29. Beograd, Momčilović Vera Rade
30. Kruševac, Rakić Nenad Zoran
31. Sremski Karlovci, David Kovljević Bogdan
32. Žabalj, Pejić Marko Milenko
33. Leskovac, Milan Miodrag Kostić
34. Zrenjanin, Nikolić Marko Nenad
35. Beograd, Savišev Miloš Miša
36. Bor, Ristić Nataša Slaviša
37. Beograd, Aleksandar Brdar Mladen
38. Valjevo, Malidža Nikola Žarko
39. Bajina Bašta, Jelisavčić Teodora Vladimir
40. Sombor, Martan Vladimir Vladislav
41. Kučevo, Petrović Imina Vladislav
42. Beograd, Mitić Milenko
43. Požrevac, Danica Moravčević Nebojša
44. Čajetina, Dragana Šišović Ljubinko
45. Kovin, Zoran Miladinović Zoran
46. Zaječar, Emir El-Samer Furat
47. Čačak, Mijatović Marko Radiša
48. Subotica, David Anišić Josip
49. Braničevo, Jeftić Nikola Aca
50. Čačak, Bojović Milivoja Petar

XV kolo

Diskovi:
1. Popović Nikola Zoran, Šabac
2. Alić Nikola Aleksandar, Ćuprija
3. Jovančević Nemanja Miroslav, Kergetek
4. Milosavljević Marko Aleksandar, Bečej
5. Araić Petar Aca, Kruševac
6. Trailović Sanja Dragan, Kučevo
7. Grubor Milan Dragan, Palanka
8. Mičić Nebojša Dragan, Vrnjačka Banja
9. Simonović Dejan Ljubiša, Vranjska Banja
10. Pajović Nikola Žarko, Železnik
11. Tomić Đorđe Trilo, Lazarevo
12. Rajković Dušan Momčilo, Jagodina
13. Ćurčić Miroslav Milenko, Irig
14. Šilbinka Igor, Arilje
15. Bakić Novo Vukašin, Mušorin
16. Kristić Đorđe Osim, Stari Banovci
17. Živanović Jelena Srećko, Veliko Orašje
18. Živković Marko Vladan, Braničevo
19. Nikolić Jelena Lazar, Umka
20. Žijan Vladislav Ivan, Novo Miloševo
21. Matić Đorđe Zlatibor, Kragujevac
22. Marković Milan Zoran, Kragujevac
23. Ristić Marko Dragan, Borča
24. Golaški Miloš Miodrag, Novi Bečej
25. Zlatanović Saša Slaviša, Boljevac
26. Lazarević Miloš Kojo, Banatska Dubica
27. Eremić Predrag Dragan, Zrenjanin
28. Jeremić Jovica Dimitrije, Svilajnac
29. Malobadić Radomir Jura, Sombor
30. Andrejev Petar Kosta, Beograd
31. Petrović Damjan Božidar, Zemun
32. Stamenić Stefan Milena, Beograd
33. Milutinović Miloš Jovica, Petrovac
34. Živković Ivana Živana, Beograd
35. Cvetanović Dejan Siniša, Niš
36. Komatović Branko Radovan, Kruševac
37. Stupar Dušica Stevo, Crvenka
38. Stojković Stefan Goran, Beograd
39. Cvetković Miloš Dragiša, Požarevac
40. Peruničić Viktor Stanko, Novi Beograd
41. Rajčić Vladimir Petar, Mali Iđoš
42. Bajićeva Zarubica Radenko, Ruski Krstur
43. Barić Sandra Milan, Beograd
44. Marinović Novica Siniša, Kučevo
45. Trifunović Zoran Novica, Petrovac
46. Đorđević Petar, Kragujevac
47. Maksimović Stefan Vladan, Ivanjica
48. Lazarević Jelena Kojo, Banatska Dubica
49. Mirković Jovana Mirko, Kruševac
50. Ristović Boško Saša, Čačak

XVI kolo

Diskovi:
1. Niš, Miloje Tomašević
2. Bor, Marko Spasić Ljubomir
3. Paraćin, Dejan Milovanović
4. Beograd, Marko Ristić Dragan
5. Svilajnac, Stefanović Igor Dragan
6. M.M.Lug, Teodora Stojković Nebojša
7. Novi Sad, Stefan Popić Nenad
8. Beograd, Miloš Ilić Zorana
9. Kikinda, Dalibor Baler Stevan
10. Novi Banovci, Istok Kresović Stanislav
11. Lazarevac, Slavko Dimitrijević
12. Kragujevac, Nikola Jovanović Dimitrije
13. Obrenovac, Miloš Filipović Zoran
14. Krnjača, Aleksandar Trajković Branislav
15. Požarevac, Predić Milica Karolina
16. Beograd, Marina Karanović Zoran
17. Donji Račnik, Đorđević Vladislav Milosav
18. Loznica, Lazarević Nenad Ivan
19. Futog, Maleš Nemanja Ilija
20. Lazarevac, Petrović Danijela Zoran
21. Lebani, Andrijana Marković Nebojša
22. Vrnjačka Banja, Kljajić Jelena Milisav
23. Zaječar, Jeftić Milos Srđan
24. Beograd, Katarina Jovanović Aleksandar
25. Jagodina, Miloš Bošković Saša
26. Čačak, Nikola Ristić Miroslav
27. Kruševac, Aramović Petar Radoslav
28. Lazarevac, Nemanja Mlađenković Dragan
29. Knjaževac, Vojinović Vlađimir Tomislav
30. Raška, Bošković Miloš Goran
31. Veliko Orašje, Tijana Petrović Goran
32. Čačak, Kuveljić Aleksandar Branko
33. Aranđelovac, Milivojević Mladen Draško
34. Valjevo, Munješ Goran Jovan
35. Beograd, Stevan Sikvić Predrag
36. Bela Crkva, Aleksandar Stajković Vlađimir
37. Kovačice, Marko Žarkov Slavoljub
38. Kraljevo, Milica Tasić Obrad
39. Arandjelovac, Kirjovov Svetislav Oliver
40. Rakinac, Nikola Marković Dragoslav
41. Brus, Velić Vladislav Radoljub
42. Bačka Palanka, Aleksandar Kojić Branko
43. Vladimirci, Jelena Bimančović Rade
44. Beograd, Todorović Aleksandar Slavko
45. Valjevo, Damnjanović Dragan Zoran
46. Sombor, Alan Travić Zoran
47. Doljevac, Nemanja Janković Goran
48. Irig, Petar Vukmanović Nikola
49. Zrenjanin, Marijan Tucić Ljubomir
50. Beograd, Stanojević Predreag Miloje

DRACONUS
CULT OF THE WYRM

Uroš Tomić


"Evo, gazdo, pogledaj kak'i je konj. Do Stambola mu ravna nema! Kad počne, gazdo, da trči, ko da je soko sivi, ko da krila mori ima... A tek kad đipi, lele, sve po sedam koplja u dužinu i tri u visinu, ko u narodnu pesmu "Ženidba Dušanova". Vid' što zube ima, nema kod zubara da ga vodiš dok ne napuni tridesetu, nigde karijes il' "blomba". Stvarno je opak, stric mu pobedio na olimpijadu, a čiča na trku, oca mi mog, očiju mi... Kupuj, bre, gazdo dok te neki ne preduhitri..."... ili što bi drugačije rekli : Svaki Ciga svoga konja hvali! A kakav je konj, sačuvaj me bože, samo da ga dokusuriš, da ne pati plemenita živuljka.

Što sam ovako počeo? Pa, takav sam utisak stekao, mnogo su, bre, hvalili igru, a na kraju osta samo tuga. Tuga i čemer, razočarenje... Kao jedan od najvećih ljubitelja hack-n-slash žanra, moram priznati da sam sa oduševljenjem i entuzijazmom očekivao nešto uzvišeno, nešto transendentalno, nešto što će me naučiti da levitiram u najmanju ruku. Pored priče koja je gađala previsoko, unapređenog sistema borbe, velike količine neprijatelja i dobre grafike, mnogo toga je uspešno realizovano, ali... Sve što je dobro nekako izbledi, kao da prestane da postoji onoga momenta kada uključite igru, izaberete lika i uđete na prvi nivo. Onoga trenutka kada kamera uhvati prvi kadar, vi ćete shvatiti koliko je taj kadar loš, a kad još budete videli da ne možete da menjate ugao kamere, to će vam već opasno poljuljati samopouzdanje. Od likova tu su samo dvoje - Cynric i Aeowyn, ratnik i čarobnica, crno i belo, jedan eliminiše britkim sečivom, drugi umom.



Pred vama je zadatak da uništite Dragon Lorda, a da bi došli do njega morate pobiti pravu malu armiju trolova, goblina, krudžena, zmajeva i ostalih zmajolikih stvorenja, pa još pride i njegove saveznike kraljicu insekata i kamenog diva po imenu Rakka.



Samo da se razumemo, ovo je moj lični i pristrasni komentar na ovu igru, koja možda i nije toliko loša, ali te sitnice... proklete sitnice koje sve uništiše, bestraga im glava, oca im lopovskog, sto mu gromova i jelenskih mi rogova, TOLIKO SU MI DŽIGERNJAČU POJELE, OČI ISPILE, U CRNO ME ZAVILE! Najveća zamerka je kadriranje, koje je na momente toliko loše, da nećete skapirati da se pred vama nalazi provalija, sve dok ne pokušate da letite i shvatite da je to neizvodljivo. Keve mi moje, samo bi falilo da se glavni junak okrene prema igraču, sa vidljivom setom u očima (kao Pera Kojot), tužno mahne pa-pa i potone u provaliju. U nekim situacijama nećete moći da pređete preko uzvišice koju bi moj napola paralisani deda "lasno" pretrčao (iako je blago hendikepiran i nepokretan zadnjih par godina).

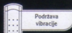
Borba i nije toliko loša, pred vama su ogromne mogućnosti, i što se ovoga tiče i nemam većih zamerki, a i neprijateljski AI je unapređen toliko da će vas ili napadati u hordama ili vas navređati i uputiti se do vatre ili provalije i prekratiti sebi muke, kako bi vama oduzeli to zadovoljstvo.

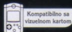


I pored odlične grafike, dobrog zvuka i jače atmosfere, moram na žalost otvoreno priznati da ova igra ne zadovoljava sve kriterijume dobrog hack-a i da je poprilično nedorađena. Ili je to u pitanju ili su ovi tmurni dani ostavili suviše loš utisak na mene... Kako god, ostaje mi da tugujem, u sivilu i čemeru da sačekam bolje dane koji će mi doneti ono što tražim, toliko očekivano savršenstvo koga još nema, koje se još ne da naslutiti, niti nagovestiti.



1 igrač





2 DISKA

Ime: **Draconus**
Izdavač: **Crave**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **RPG / Avantura**





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.0	4.5	4.5	4.0

70%



Mihailo Tešić





Kada se pre šeset godina pojavila Grandia, bilo je to za nesrećnu konzolu Sega Saturn. Saturn je patio od onog sindroma koji je izgleda dokusurio i Dreamcast - bio je prva konzola sledeće generacije (prva 32-bitna, i prva koja je koristila CD kao medij), i stoga su svi potom bili bolji. U stvari, potom je došao samo PlayStation. Ali i to je bilo dovoljno,



Elem, Grandia je sa svojim potpuno 3D okruženjem, kamerom koju možete slobodno rotirati, lepo nacrtanim 2D likovima, puno glasovne glume i preko 70 sati igre (bar je meni toliko trebalo), bila najveći RPG koji se pojavio na Saturnu i jedan od kamena temeljaca žanra konzolarnih-japanskih RPG-ova kakvim ga poznajemo danas. Srećom, tri godine kasnije, Game Arts se dosetio i prebacio svoj veliki hit na PlayStation. I svi mu bejasmo zahvalni - uz nešto dodatnih animacija Grandia je, onakava kakva je bila za Saturn, stajala rame uz rame s najboljim konzolarnim RPG-ovima tadašnjice. Zato vas koji ste eventualno igrali Grandiu na PlayStationu ne treba da čudi ovo pojavljivanje nastavka na konzoli na kojoj je to u stvari i prirodno - na Seginom Dreamcastu.

A Grandia 2 (pošto je o njoj ovaj tekst, ako se prisetiš - prim.ur.)? Pa, ona nastavlja svetlim stopama svoga prethodnika. Grandia 2 je u svakom pogledu pravi nastavak. Opet je tu predivno 3D okruženje i slobodna kamera - ali sve je, naravno, prikladno mogućnostima Dreamcasta. Šta da vam pričam o grafici: teksture lepe, poligoni precizni. Dreamcast. Šuma i priroda izgledaju slatko, svako selo i grad imaju svoj "luk" - od veselih bajkovitih s belim zidićima i zlatnim krovovima, do mračnih industrijskih mrkih boja i šiljatog dizajna. Likovi su sada takođe 3D, urađeni u blago superdeformisanom (manga) fazonu, ali tu su i dalje njihove manga sličice svaki put kada nešto progovore. Tu je i glasovna gluma, jako kvalitetno odrađena s tehničke i scenarističke strane, ali bi se uverljivosti američkih glumaca imalo šta zameriti (ne znam kako stoje stvari u japanskoj verziji). Muzika u igri je prilično lepa, ali to nije nikakvo posebno dostignuće - takve stvari se očekuju od dobrih manga RPG-ova. Što se tiče zvučnih efekata - lepo.





A sada priča. Naravno da je neću prepričavati, ali moram da se osvrnem na jednu stvar - zbog vas, koji valjda od mene očekujete da procenim sve aspekte ove igre (od kojih je za RPG priča, po meni, veoma bitna). Prva Grandia je nudila očaravajuću bajkovitu priču o odrastanju jednog dečaka kroz odvajanje od doma s jedinim ciljem - proživljavanje što više avantura. No, kroz avanture, glavni junak je upoznavao kako svet oko sebe, tako i samog sebe tj. ono što čoveka čini dobrim ljudskim bićem. Naravno, u sve to je bila upakovana i priča o spasavanju sveta, koja se lagano otkrivala u svojoj svojoj Grandioznosti (ha-ha), kao i motiv ljubavi - sve što se očekuje od dobrog RPG-a, u najboljoj manga tradiciji. A uz to je Grandia bila prokleto OGROMNA igra.

Grandia II za početak, nema taj magični osećaj odrastanja glavnog lika, koji je Game Arts tako mudro iskoristio u prvom delu da bi pojačao osećaj avanture koji mi, igrači imamo dok otkrivamo svet koji nam igra pruža - šta može biti lepše i više nam pomoći da se saživimo s likom, nego da i glavni lik otkriva svet s nama. S druge strane, Ryuo, glavni lik Grandie 2, već je poprilično iskusan avanturista (tj. Geohound - neka vrsta rendžera-izopšteni-



1 igrač



Podržava vibracije



Kompatibilno sa vizuelnom kartom



2 DISKA

Ime: Grandia II
Izdavač: Ubisoft
Sistem: NTSC
Žanr: RPG



Dreamcast

NDIA II

to nije osnovni problem, već samo nagoveštaj - kada je glavni lik odmah baja, sve počinje da deluje kao deja vu. Grandia 2 po pitanju radnje (te velikim delom i atmosfere, pošto je kod RPG-ova, priča jedan od osnovnih načina za postizanje atmosfere) ne donosi ama baš ništa novo. I još gore - predvidiva je potpuno, totalno i bolno. Svi klišei, svi božji stereotipi, svako ah i uh je tu. A nema ni tajni! Ni jedne jedine!! Svi dungeoni su pravolinijski (ne bukvalno, ali kao da jesu), nema sakrivenih prostorija, blaga, likova. Zero. Dobro, nije ih bilo ni u prvoj Grandii, ali od nastavka očekujemo da sve bude bolje, zar ne? Krajnji rezultat nije toliko loš koliko je... pa, razočaravajući.

A razočaravajući je zato što je Grandia 2 fenomenalna igra u svakom drugom pogledu. Već sam vam nahvalio grafiku i zvuk. Tu su i sjajne animacije, mada su i one iznenađujuće retke. Ostaje još jedan bitan momenat - igrivost, koja po meni, u RPG-u znači: sistem kretanja kroz igru, sistem napretka likova i fajt.

Najkraće rečeno - ludilo. Kretanje kroz igru je glatko i bez problema. Lokacije na mapi se postepeno otvaraju, te je stoga igra poprilično linearana. Lokacije su pregledne, ali malo buni nedostatak mape u početku, po-





gotovo ako niste navikli na 3D okruženje pa se ne snalazite najbolje u prostoru.

Što se likova tiče, tu su standardne osobine RPG-ova. Posle borbe dobijate EXP i prelazite nivo, pa vam se osobine povećavaju i blabla. Ali, učenje novih skills tj. specijalnih napada likova, kao i magija, je ono što je osvežavajuće i inovativno. I dalje su tu tzv. mana eggs iz prve Grandie, što su predmeti koji su vezani za određeni element i kada ih nabavite omogućavaju vam da učite magije. No da biste naučili neku magiju, morate imati dovoljan broj (koji zavisi od jačine magije) magičnih novčića, koje naravno dobijate posle borbe. Magične novčiće možete odmah iskoristiti da naučite neku magiju, da pojačate neku koju već znate, ili ih možete čuvati dok ne nakupite dovoljno za neku jaču magiju. Naravno, da biste "otvorili" jače magije, morate prvo naučiti slabije. Sličan princip važi i za specijalne napade - posle borbe dobijate i skill novčiće - koji, je li, služe da naučite skillove tj. specijalne napade.

Sama borba je super zato što odlično "simulira" realtime. Naime, svaki lik i protivnik ima "bar" koji se puni. Kada dođe do određenog stepena, vi zadajete akcije. E, ali do izvršenja akcije mora da prođe još malo vremena, a ono zavisi od daljine neprijatelja (ako je u pitanju napad iz bliza) ili od jačine napada (ako je u pitanju daljinski npad ili magija). Da, u Grandii je i udaljenost bitna - morate računati na to da lik mora i da priđe protivniku, a ako protivnik u međuvremenu započne svoju akciju, onda će se pomeriti s mesta na kome je bio i vi ćete slavno - zviznuti u prazno. No, zato ako ga zveknete dok je između komande i izvršenja iste - prekinućete mu akciju i vreme će mu započeti iz početka. Ludlo.

Grandia 2 je i pored nabrojanih mana, sjajna igra. A Dreamcast zaslužuje bar jedan grandiozan RPG. Možda ga je i dobio.



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.0	4.5	5.0	3.0	88 %



Igor Simić



DREAM SOCCER



Kada se na jednom mestu spomenu imena Infogrames, SEGA Sports i Silicon dreams, verovatno ćete pomisliti da je u pitanju neka mega prezentacija igara na istu temu, a kada sve tri gore navedene kuće stoje iza zajedničkog projekta, sigurno ćete pomisliti da je u pitanju nešto do sada neviđeno i ultra, mega, hiper i sve to ... ali kako to naš narod lepo zna da kaže - Sto babica - kilava beba !

To, naravno, ne znači da je UEFA Drem Soccer kilav, nego da smo od ovakvih imena očekivali mnogo, mnogo više. Da se svi komentari ne bi završili u stilu "Velika iščekivanja", počećemo od odličnog introa koji nam baš lepo prikazuje mogućnosti Dreamcast-a, ali nema baš neke velike veze sa samom igrom, i u kome su fino ukomponovane muzika, akcija i dužina (konačno intro koji traje taman koliko treba). A posle ovako ukusnog intro-a, sledi pomalo zbunjujući uvodni menu, u kome su vam pored opcija ponuđeni i modovi igranja Arcade i Traditional mode koji fudbalu daju potpuno novu dimenziju ! Probati Arcade mode je nešto sasvim novo, a u okviru njega ponuđeni su vam Survival, Gender, Global domination, Time attack, Versus mode i Team challenge. Kako se to fudbal igra u različitim modovima ? To je i mene zaintrigiralo, a kasnije i oduševilo, jer u survival modu igrate utakmicu za utakmicom, sve dok ne izgubite (logično, zar ne ?), ali svako uspešno dodavanje, šut ili akcija se boduju !?!, a oni sa najvećim brojem poena su tako daleko ... Simpatično, zar ne ?

Sigurno ste se ponekad zapitali kako bi izgledao fudbalski meč između muške i ženske ekipe, a sada, na UEFA Dream Soccer-u možete to i da realizujete uz pomoć Gender moda (kako "deru" Čileanke !). Ovaj fudbal vredi istaći po jednoj specificnosti- po prvi put u istoriji fudbalskih igara na konzolama pojavljuju se ženski timovi. Nadam se da će ovo u bliskoj budućnosti postati praksa, jer fudbal je odavno prestao da bude samo muška igra, a da su Silicon dreams-i žene rešili da "uvuku" u fudbal, govori i to da je stručni komentator fudbalskih mečeva za englesko govorno područje Helen Dartwell, žena koja je 90-tih u ženskom fudbalu bila isto što i Vlade Divac u košarci. Zamislite kako je interesantno početi utakmicu rečenicom: "Čekaj, jel' ovo ženski glas ili je komentator nešto promukao ?!".



Osim mečeva u Arcade modu, tu je i Traditional mode u kome se igraju već poznati, postojeći kupovi i takmičenja, i to u dve konkurencije - Club games i International games, i to sve sa muskim ili ženskim ekipama. Imena igrača su modifikovana, kao u ISS-u, a igra je sama po sebi malo "nabudženija" varijanta FIFA soccer-a. Igrači su suviše brzi, a prilikom brzog trčanja, veoma ih je teško kontrolisati. Ponovo moram da se požalim na oblik džojstika koji vas veoma ograničava da pružite dobru partiju, i ponovo ne mogu da ne spomenem golmane koji brane kao da su veoma bliski rođaci Spajdermena i pantera u isto vreme . Moram da vas zamolim za jedan uzvik podrške: BRAVO GOLMANE !!! ha, ha, ha...

UEFA Dream Soccer nije vanserijska igra, i sigurno nema onu takmičarsku draž koju poseduju FIFA ili ISS Pro, ali u trenucima kada vam je mnogo dosadno može vam pomoći.





1 - 8 igrača

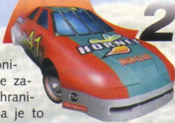
Kompatibilno sa vizuelnom kartom

Ime: UEFA Dream Soccer
Izdavač: Infogrames
Sistem: PAL
Žanr: Fudbal



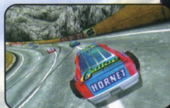
zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
4.5	4.0	4.0	3.5	73%

DAYTONA USA 2001

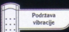


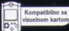


Marko Lambeta



1 - 2 igrača





Igra Daytona USA dugo je harala po salonima zabave, gde su je zagriženi vozači obilato hranili žetonima tvrdeći da je to najbo1ja arkadna vožnja svih vremena. Zatim se pojavila verzija za Segu Saturn, PC, a sada se (a bolje da nije) pojavila i verzija za Dreamcast.

Ona predstavlja svojevrsni miks prethodnih verzija igre, bar kad su staze u pitanju. Tu su tri staze sa automata, tri sa Saturna i tri nove, specijalno pravljene za Dreamcast. Sve staze možete voziti i u obrnutom smeru, ili izvrnute kao u ogledalu, mada bi meni više odgovarala lagana vožnja kroz publiku, recimo. Na početku imate na raspolaganju četiri automobila, koji su plod mašte dizajnera igre (vremena su teška, a licence skupe). Pobedama ćete postepeno otključavati nova vozila, što već postaje uobičajena opcija u igrama ovog tipa.

Upravljanje gore navedenim četvoročkašima je jako loše. Analogni kontroler je osetljiv "k'o sam đavo", a fizika je tako uverljiva da ćete steći utisak da umesto besne mašine upravljate šarenom kutijom čajnih kolutića, i to na ledu. Oni koji imaju mehaničarskih sklonosti osetljivost "volana" mogu malo ublažiti u opcijama.

U probijanju do cilja, pored vozačkih, možete se služiti i drugim "veštinama". Jedna od njih je saterivanje (i demoliranje) protivničkog vozila na ogradu, prijateljskim tapšanjem po karoseriji.

Grafika kao da je prekopirana sa automata, što u svakom slučaju nije za pohvalu, imajući u vidu da je ta, prva verzija Daytone nastala pre više od šest godina. Modeli automobila su loše dizajnirani i još lošije animirani. Boje su drečave i prosto bodu oči, pozadine neinventivne, a celokupni vizuelni utisak je da ni do pola nisu iskorišćene mogućnosti moćnoga Dreamcasta. Ako mislite da je grafika loša, treba da čujete zvuk (ili bolje nemojte). I on je u fazonu arkadnih mašina od pre pola decenije. Dakle loši zvučni efekti, loše digitalizovani glasovi, preliveni lošom elektronskom muzikom.



Bilo da vozite pojedinačnu trku ili šampionat, igra je i u najlakšem nivou frustrirajuće teška, što zajedno sa lošim gameplay-om i atmosferom izaziva mentalni zamor i stomačne tegobe.

Očigledno je da su autori ove igre upali u sopstvenu zamku - želeći da naparave nastavak nekada veoma popularne igre sa automata, napravili su njenu najobičniju kopiju, koja prema današnjim standardima izgleda prilično bledo i ofucano.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Media Play - Novi Sad (021/44 37 88)** na ustupljenim diskovima.*



zvuk	grafika	igrivost	atmosfera	
2.5	3.0	2.0	3.0	53%

Ime: **Daytona 2001**
Izdavač: **Sega**
Sistem: **NTSC**
Žanr: **Trke**

Dreamcast

Nova hrana za vaš Game Boy Color

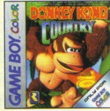

102 Dalmatians


Army Man


Croc


Daikatana


Dave Mira Freestyle BMX


Donkey Kong Country


Driver




Pokemon Pinball


Earthworm Jim


Xtreme Wheels


Formula One 2000

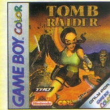

Woody Woodpecker


The Grinch


Tweety's High Flying Ad.


GTA 2

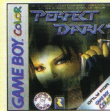
Nahrani me!!!...


Tomb Raider


Int. Track & Fields


Lion King


Pčelica Maja


Perfect Dark


Speedy Gonzales


The Mummy



MARIO TENNIS

Gradimir Joksimović





U skladu s nepisanim pravilom da na svojim konzolama mora da objavi bar jednu simulaciju tenisa, Nintendo je nedavno predstavio simpatičnu simulaciju belog sporta za Game Boy Color. Radi se o konverziji istoimene igre s Nintendo 64 platforme.

Razvojni studio Camelot vlasnike GBC konzola navikao je na igre vrhunskog kvaliteta. Slično igri Mario Golf, Mario Tennis ne predstavlja prostu konverziju, već sasvim samostalan program unikatne atmosfere. Princip igranja se ne razlikuje mnogo od "velike" igre, dok u režimu Career postoji niz mini-igara koje iznenađuju svojom privlačnošću i dubinom.

Za one kojima je stalo samo da se relaksiraju uz partiju tenisa predviđena je opcija Exhibition, u kojoj snage mogu odmeriti i dva igrača jedan protiv drugog (pomoću GBC link kabla kojim se povezuju dve konzole). Preko ovog režima ćete se najbrže navići na specifičnosti izvođenja i upravljački interfejs, koji su više nego dobri. Pogled na igru je iz ptičje perspektive, dok je upravljanje lopticom i igračima nešto najbolje što ćete naći na ovoj konzoli - moguće je izvesti razne varijante bekhenda, forhenda i smeč udaraca, dok se kombinovanjem dva ili više tastera izvode složeniji potezi kao što su lob, dropšot i topspin. Za uspešan napredak kroz igru neophodno je savladati i složenije pokrete, jer će na višim nivoima protivnici položiti reket tek posle serije težih udaraca. Pri tome treba voditi računa i o karakteristikama igrača, posebno brzini kretanja i jačini udarca.

U režimu Career igraćete RPG varijantu tenisa u kojoj ćete postepeno osvajati bodove, igrati mini-igre i otključavati nove likove (tu su Wario, Waluigi, Yoshi, Mario, Bowser i Princess Peach). Sa svakom pobedom dobićete poene iskustva koje koristite za unapređenje osobina vašeg igrača i njegovog parnjaka. Zanimljiva je i mogućnost prebacivanja likova s N64 verzije na GBC i obratno, pomoću Transfer Paka.

Zaključak? Ako imate GBC, morate imati i Mario Tennis!





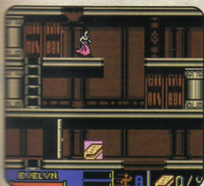


Ime: Mario Tenis
Izdavač: Nintendo
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Tenis

GB Color

THE MUMMY

Gradimir Joksimović





Filmski klasik o misteriji egipatske mumije poslužio je kao inspiracija za igre na gotovo svim platformama, od PC-ja do Game Boya. Za GBC verziju pobrinuo se renomirani Konami koji je, za razliku od svojih konkurenata što su radili na "velikim" konzolama, odradio vrlo dobar posao.

The Mummy je odlična akciona platforma s obiljem avanturističkih elemenata i rađena je po uzoru na stari hit s NES konzola, igru Castlevania. Priča je prilično jeziva. Zbog ubistva faraona Setija i veze s njegovom ljubavnicom, egipatski sveštenik osuđen je na doživotno balsamovanje i večnu kletvu koja će ga pratiti i u zagrobnom svetu. Nevolje nastaju kada grupa istraživača 1923. godine otkopava sarkofag u kome se nalazi sveštenikovi telo koje će ubrzo oživeti i početi da terorise svet...

Tokom igre upravljaćete s tri lika. Na početku igre kontrolišete Evelyn, koja ima sposobnost da trči i skače, kao i da se penje uz merdevine i pokreće skrivene mehanizme. Na sledećem nivou vodite Jonathona, koji ne može da trči i skače kao Evelyn, ali zato može da pomera stene, postavlja dinamit i izbija zube agresivnim protivnicima. Nešto kasnije, pojaviće se i Rick, majstor u rukovanju oružjem, posebno snajperom koga ćete često koristiti.

Iako pripada tzv. staroj školi avanturističkih platformi, The Mummy nije ni malo laka igra. Na nekim nivoima ćete utrošiti i po nekoliko sati dok "prokljuvite" rešenje zagonetke. Za bilo kakav napredak ključno je upoznati se s prednostima i ograničenjima svakog lika, jer će biti nivoa na kojima ćete morati da menjate likove i po nekoliko puta, kako bi se probili do izlaza, pri čemu samo jedan lik može proći određenu zamku ili rešiti smicalicu. Dizajn nivoa je odličan, mada izvođenje nije naročito realistično (uglavnom se penjete i spuštate iz sobe u sobu, kao u Bubble Bobble).

Grafika u igri je odlična, a i međuscene su veoma dobre (digitalizovani isečci iz filma). Jedina veća zamerka odnosi se na to što su pojedini nivoi previše i sasvim bespotrebno iskomplikovani. Stvar otežava i to što nivo, kada se nađete u ćorsokaku, ne možete resetovati, već morati ugasiti konzolu i početi sve iz početka (srećom, postoje kratke šifre za učitavanje pozicije).



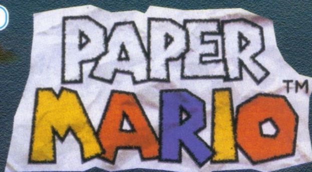


Ime: The Mummy
Izdavač: Konami
Veličina: 16 Megabita
Žanr: Avantura

GB Color



Satori Jo







Svi ljubitelji Nintendove 64-bitne konzole imali su mnogo razloga da budu ponosni u odnosu na druge konzole, a specijalno na Playstation. Ono gde nisu mogli da se pohvale superiornim igrama, bili su žanrovi tuča i RPGova. Naravno, prvi žanr je ostao beznadežan slučaj, ali je drugi sa dve Zelda igre napravio pravi korak unapred. Kako se ljubitelji Playstation RPGova mogu pohvatili masom jako kvalitetnih igara ovog tipa, sada i Nintendova konzola ima razlog da bude ponosna. Prvo pravo RPG iskustvo na N64 je pred nama.

Ipak, Nintendo ne bi bio to što jeste da je jednostavno napravio samo klasičan RPG. Ne, oni su uradili to, ali i dodali mnoštvo klasičnih Nintendo dodira iz bogate istorije Mariovih igara, koje su uklopljene u klasičnu RPG priču, kao i potezne borbe pune statistike i pokretane menijima. Naravno, svi klasični RPG elementi su tu ali i još mnogo toga što nas vraća u prošlost, najviše platformskih igara iz Nintendove radionice.

Paper Mario je nastavak poslednjeg objavljenog RPGa na Super Nintendo (16bitna) konzoli, igre Super Mario RPG. Igru je tada potpisao Square, i ona je spojila savršenstvo Square-ove magije i svu silu Mariovih platformskih igara. Ovaj drugi deo koristi sve mehanizme prve igre, ali ih i proširuje i prilagođava sadašnjem vremenu. Najfascinantnije je da je ova igra odlična mešavina platformskih elemenata i RPG avanture, sa pričom najstandardnije Mario igre.

Bowser je, kivan na Maria, došao u posed magičnog Zvezdanog carobnog stapića, koji ima moć da ispuni sve želje onome ko ga koristi. Bowser otme princezu Peach, i zagorča život stanovnicima Mushroom kraljevstva, tako što zaštitničke zvezde duhove raštrka na sedam strana kraljevstva, i još ih pri tom i lukavom magijom zarobi. Opet je na Mariu da spasava i kraljevstvo i princezu. Klasična priča je samo okvir za izuzetnu avanturu kroz koju igrač prolazi. Tačno je da grafika nije Final Fantasy, kao ni priča koja je vrlo lagana i na momente šaljiva, ali čak ni oni koji mrze Mariove igre, ne mogu osporiti da je ovo klasično RPG iskustvo koje će prijati i početnicima (ako nikada niste probali RPG, vreme je da vidite o čemu se tu radi upravo sa ovom igrom), ali i iskusnima. U ovoj igri ima svega: grandiozna priča koja će vas provesti kroz čitavu zemlju čarobnih dešavanja, velikih prijateljstava, jako inteligentnih zagonetki, magijskih svojstava, i sasvim dovoljna količine statistika. Mario, i njegovi pajtaši, imaju tri osnovne statistike - životne poene(na 0 umiru), cveće poene(magija), i značke poene (koji omogućavaju specijalne moći). Posle borbi, cela družina dobija zvezda poene koji služe za dostizanje sledećeg nivoa. Borbe se odvijaju na statičnim ekranima (koji imaju sve detalje koji se nalaze na mapi, na mestu gde ste u borbu ušli), i odvijaju se kroz menije, sa dodatkom akcionog pritiskanja dugmića da bi efekat bilo napada ili odbrane bio povećan. Ovo je preneseno još iz prošlog dela, a nedavno je doživelo renesansu u RPG igrama. Mape se ispituju u realnom vremenu, i neprijatelji se na njima vide, kao i svi objekti i likovi.





Fascinantno je da ova igra izgleda potpuno jedinstveno. Sve osim likova je napravljeno od poligona, u klasičnom maniru Mario igara do sada - šarene boje, cveće i drveće, dok su likovi dvodimenzionalni sprajtovi koji se kreću kroz ovakav 3D svet. Efekat je neverovatan i jedinstven, posebno kada promenite pravac kretanja i vaš potpuno pljosnati lik se okrene i pokaže leđa. Muzika je klasičan Mario, sa veselim temama i Nintendo zvukovima za sve akcije. Sama priča je kvalitetno napisana, i vrlo maštovito se šali sa platformskim nasleđem starijih Mariovih igrara, kao i temama prethodnih igara.



Ukupno uzev, Paper Mario je vrhunsko RPG iskustvo, ne samo na Nintendo 64 konzoli, gde ova igra i nema konkurenciju, već i u odnosu na ostale konzole. Ono je dostupno i početnicima i iskusnima u žanru RPGova, ali i ljubiteljima platformskih igara, a to je vrlo neuobičajeno. I grafikom, koja je stilizovana do visina umetničkog dela, igra će vam pružiti samo zadovoljstvo, bilo u igračkom ili vizuelnom smislu. Nintendove igre vladaju i neka ocene to samo potvrde!



1 Igrač

Dizajnirano za N64 Expansion Pak

Dizajnirano za N64 Rumble Pak

Ime: Paper Mario
Izdavač: Nintendo
Sistem: PAL
Žanr: RPG Avantura





Igor Simić

EA SPORTS NBA LIVE 2001



Vatreno krštenje - moj prvi opis za igre na PS2 i odmah NBA Live, ni manje ni više. Kada bih vam rekao da sam malo preterao u očekivanjima, verovatno biste pomislili da je igra nečim zaslužila da je kudim, ali ne, naprotiv, NBA Live ovoga puta zaslužuje ekstremno dobre kritike (to što sam ja očekivao da me lopta posle nepreciznog pasa pogodi u čelo, moja je stvar).

Live 2001 vam umesto intro-a stvorenog od "suve" akcije, trčanja, skakanja, "banana", "kucanja" i svih onih sjajnih poteza zbog kojih i gledamo košarku nudi mešavinu akcije i muzike u kojoj je po prvi put u istoriji (haleluja) igara akcenat više na muzici. Kada odgledate "spot" za pesmu Slam it ! u kome se pojavljuje Alen Iverson (moguće je da on i rapuje) moći ćete da sredite, namestite, trejdujete ... i to sve u glavnom meniju koji ima sve što je potrebno za dobru (ma, da li sam ja to rekao dobru - Odličnu) simulaciju basketa. Opcije su odlične, ali, ni sam ne znam zašto, malo spore (mislio sam da to na PS2 ide mnogo brže) i koliko su spore, toliko su i detaljne - možete namestiti SVE od ugla kamere - ponuđeno je osam osnovnih uglova, a oni kojima se nijedan ne dopada, mogu da nameste Custom kameru, do strogosti sudije.

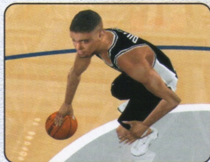


Sigurno ćete u glavnom meniju primetiti i jednu novost - One on One opcija je sjajna stvar, jer nudi vam već zaboravljeno uživanje u basketu jedan na jedan koji će vam osim zabave odlično poslužiti da navežbate osnovne pokrete, i pružiti priliku da za vreme basketa slušate cool muziku, jer se na klupi pored terena nalazi Kasetofon !!! Ovakav vid takmičenja (one on one) nije se pojavljivao nekih 10-tak godina, još od legendarne C 64 i duela Michaela Jordana (hail to the king !) i Larry Bird-a. Okušajte se u ovom modu, zabavi nikada kraja, a i možete dobro da radite, ako uložite koju "kintu" u meč protiv prijatelja (Zašto, uostalom, služe prijatelji ? prim. ur.). Osim ovog moda, ponuđeni su vam i Season, Playoffs i Exibition od kojih vam Season ne bih preporučio pre nego što se dobro navežbate u prijateljskim mečevima. Sama utakmica je toliko realna da sam posle samo 2 odigrane četvrtine poželeo da meč ne traje 20, već 48 minuta kako valja i dolikuje, a zašto je tako, saznaćete posle samo par akcija vašeg tima koje su toliko realne da MORATE da igrate napad od 20 sekundi da biste nešto ozbiljnije uradili. Predstavljanje prve petorke je kao na pravoj NBA "tekmi", sa laserima i Announcer-om, a utakmicu prate komentatorske legende EA Sports-a Don Bowyer i Mark Elliot (od 1997 komentarišu igre EA-a). Publika je konačno dobila svoj karakter, i osim u uvodnim sekvancama, kada svi tapšu, što je normalno, moći ćete da primetite debeljka u 7-8. redu kako se nezainteresovano češka (i Slovačka), ili vatrenu plavušu kako bodri svoj tim do kraja ... Samo još da nekako smisle kako da publici dodele one "šašave" transparente koje Amerikanci nose na utakmice i taj segment će biti savršen. Osim sjajnih statistika i poteza koji su totalno realni, ne znam šta bi još trebalo izdvojiti da bih vam ovu igru predstavio u pravom svetlu. Oprobajte se u NBA Live-u 2001 - neće vam biti žao !





Zahvaljujemo se ***CD klubu SHINE (Tel. 011/3284-256)*** *na ustupljenom hardware-u i software-u.*





Igrača	1 - 8
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB
PlayStation.2	Kompatibilno

Ime: NBA Live 2001
Izdavač: EA Sports
Sistem: NTSC
Žanr: Košarka

PS2 PlayStation.2



Uroš Tomić



Ulaskom u 21. vek, pored većine socijalnih nesuglasica koje još uvek vladaju u modernom svetu, ostaje nam samo još jedno pitanje: da li će tzv. "mačizam" izumreti pored ovolike potražnje za ženskim akcionim herojima?
Ako bih morao da biram, a očigledno moram, između devojke koja je glavni lik u igri, a koja se odaziva na ime Konoko ili Lare, ja definitivno biram Konoko. Svojevremeni bum koji je Lara izazvala svojom pojavom nije splasnuo ni posle dugog niza godina, a kada je već situacija takva kakva jeste, zašto ne bismo proširili dijapazon modernih heroina koje sve više "potiskuju" baje i dase koji su do prekjuče bejali i hteli biti najbolji. Očigledno je da smo svi svedoci jednog novog doba, doba u kome će muškarci preuzeti ulogu "domaćice" koja sprema lovinu, dok će ulogu lovca i "skrbnika" porodice dobiti naše voljene suknje...
Možda to vreme dolazi samo kada su konzole u pitanju, ali svejedno, smatram da je to jedan od narastajućih problema, ali ko sam ja da talasam? Tu je valjda masa da talasa (što se moglo zaključiti lane, u oktobru, pojavom bagera). Sada nam samo ostaje da proverimo da li su žene stvarno od "takva kova" da reše sve probleme, a da bismo to odradili, moramo da odletimo u malo dalju budućnosti.
U godini 2032. jedan od najopakijih pripadnika TCTF-a je mlada Konoko, policajka koja je samoj sebi za cilj postavila eliminaciju Sindikata, organizacije koja pokušava da preuzme kontrolu nad gradom. Nakon njene obuke i brutalnog treninga, poverena joj je prva misija da oslobodi agenta koji nije uspeo da se vrati sa podacima koji su od njega traženi. Konoko biva poslata u skladište Sindikata, kako bi pronašla nestalog agenta i prikupila dokaze protiv organizacije. Naravno, obuku ne završava Konoko, već vi, a kada budete ugrabili kontroler, nećete ostati ravnodušni.
Prvi put da se posle dugog niza godina susrećem sa igrom, koja ima gotovo nepresušne mogućnosti kada je borba sa neprijateljima u pitanju. U igri je dozvoljena ogromna sloboda pokreta, ali ne i kretanja. Naime, gotovo da nema stvari koje Konoko ne može da izvede, samo ako joj precizno "izdate naređenja" preko džojpeda. Oba analogna kontrolera imaju funkciju, dok levi služi isključivo za kretanje, desni služi za prikupljanje predmeta i usmeravanje pogleda. Pored toga, Konoko može i da skače, da se šunja i prevrće na sve strane kako bi izbegla napade, da uklizava u noge, da trčkara i lema levo i desno. Kada je borba u pitanju, dovoljno je samo pritisnuti smer u kome se protivnik nalazi i kombinovati ruku i nogu kako bi svima kičme savili i nad svima izdominirali. Ako uspete da se prišunjate nekom od lokalnih negativaca "odstraga" i pritisnete nogu u njegovoj neposrednoj blizini, uslediće fenomenalna animacija propraćena jezovitim zvukom pucanja kičme (pri samom korenu iste). Šta sam ja iz toga zaključio? Ova devojka nije žena, ona je čudo! Keve mi moje, Švarceneger bi joj pozavideo na okretnosti i Van Dam na snazi i brutalnosti, a ona samo ide, lomi, krlja, prangija i koka, kao da nije žensko čeljade naviklo na nežnosti i cveće, čokoladice i sunčano vreme.



Kretanje je daleko od savršenog i ono će biti krivac za vaše brojne frustracije i napade melanholije. U početku će vam biti dozvoljeno da grešite, ali kasnije u toku igre, ako sve nije glatko kao po ulju, shvatićete i kako "samo" dvojica najamnika sa malo težim naoružanjem mogu da vas nateraju da zaplačete. Od oružja vam na raspolaganju stoji pravi arsenal, ali je tako rešeno, da Konoko ne može da nosi više od jednog oružja u inventaru, a i njega može ili da koristi dok ne ne-





Igrača	1
PlayStation 2 memorijska kartica (8MB)	720KB

Ime: ONI
Izdavač: Take 2
Sistem: NTSC
Žanr: Akcija

PS2 PlayStation 2



stane municije ili da ga "holsteruje" i nastavi da lomi rukama i nogama.
Kada pritisnete "selekt", otvoriće vam se ekran u kome možete da proverite cilj misije, oružje ili predmete koji vam stoje na raspolaganju, ali i listu poteza koji su vam odmah dostupni, već spomenuti "spinebreaker" (kičmolom) zahvat, plus "pomoć" koja će vam jednostavno i "lasno" objasniti šta je šta na meraču za oružje, energiju, municiju itd. Ciljevi će vam se menjati u toku same misije i po nekoliko puta, u odnosu na sve šta ste uradili. U nekim slučajevima ćete morati da pronađete nekog ili nešto, zaštitite ili zadržite negativce da ne zapale pre no što "konjica" ne stigne.



Za oporavljanje energije vam služe hypo-sprejevi, koji imaju još jednu funkciju koja će vam biti objašnjena na samom početku igre. Šinatama, koja je u neprekidnom kontaktu sa Konoko preko Neuro-linka će vam objasniti da ti sprejevi deluju na nju drugačije nego na NORMALNE ljude (ja ne vidim na Konoko bilo šta nenormalno, osim nenormalno dobrih krivina kojim je obdarena). Kada je heroina (žena-heroj) puna enerđijom, a vi upotrebite sprej, ona će doživeti Overpower, vremenski ograničen skok snage i energije, koji će vam u nekim slučajevima spasti kožu.



Grafika je odlična, samo što tu i tamo deluje monotono, neprijatelji su i više nego brutalni u nekim delovima, tako da mi ostaje samo još da izrazim žaljenje što PS2 nemam, al' polako, kad "orobijam" kasu, biće valjda nečeg i za mene...





zvuk	grafika	igrivost	atmosfera
4.5	5.0	4.5	4.5

94%

Zahvaljujemo se CD klubu SHINE (011/3284-256) na ustupljenom hardware-u i software-u.



PROJECT IGI

Žanr taktičko-akcionih igara sve je popularniji poslednjih godina. Nakon veoma uspešnog serijala Delta Force, Rainbow Six, SWAT i Counter Strike dodatka za Half-Life, Eidos je objavio poslasticu za sve ljubitelje borbenih simulacija, i sve one koji, zamoreni igranjem bezumnih pucačina, traže igru koja će im angažovati kako reflekse tako i intelekt.

Nalazite se u ulozi specijalca po imenu Jones, koga su šefovi iz NATO "vrhuške" poslali na ni malo lak zadatak. Naime, iz skladišta je nestalo nekoliko nuklearki, a za to (ne)delo optužen je jedan od bivših oficira KGB-a do koga je izuzetno teško doći (nećemo vam reći da je u pitanju žena). Zbog toga se Jones mora osloniti na svoje umeće šunjanja, hakerisanja kompjutera koji kontrolišu sisteme obezbeđenja i, naravno, oštro oko i "svijetlo oružje" koje će mu prokrčiti put tamo gde ne može proći neopažen.



Ako spadate u ljubitelje "šunjalačkih" igara u stilu igre Thief, sva je prilika da vam se Project IGI neće naročito svideti. Isto se može reći i za poštovaoce hard-core pucačina a-la Quake, koji ne podnose mnogo taktiziranja i razmišljanja. Najviše će se obradovati oni čiji je ukus negde na međi navedenih kategorija. Misije su relativno kratke i prilično teške, uglavnom počinju prikradanjem, a završavaju krvoprolićem tokom koga treba upucati sve što mrdne ispred nišana.

Project: IGI ima isključivo režim za jednog igrača, što je prava šteta, s obzirom na dobar dizajn nivoa i solidan izbor oružja koje kao da je stvoreno za timski i deathmatch okršaje na otvorenom prostoru. Model ponašanja protivnika (AI rutina) je naivno odrađen, pa možete imati probleme dok se naviknete na ponašanje ruskih terorista, koje je često nelogično i nepredvidivo. Protivnici će vam tek povremeno spremati zasede i napadati iz prikrajka, dok će većim delom igre reagovati samo kada uspostave vizuelni kontakt s vama ili naiđu na leš nekog kolege. Pored inteligencije, preciznost gađanja je još jedna karakteristika kojom se vaši protivnici ne mogu pohvaliti, naročito kada nišane s većih udaljenosti. Zahvaljujući tome, napad na dobro utvrđene i brojčano daleko nadmoćnije teroriste, nije nikakva nemoguća misija.



Misije su uniformne i naivno konstruisane. Nakon kratkog brifinga, helikopter vas izbacuje u blizini ciljne lokacije, koju obično čuvaju horde dobro utreniranih vojnika što će vas propisno namučiti ako vam se nađu iza leđa. Isti ti vojnici poslužiće kao besplatan izvor oružja i municije, koju treba marljivo prikupljati. Zadatak obično podrazumeva infiltraciju u centar protivničkog logora i eliminaciju određenih likova, odnosno pronalaženje predmeta i vitalnih informacija. Sve u svemu, organizacija igre ni po čemu ne odudara od sličnih programa.



Naoružanje je bolja strana igre. Relativno skroman arsenal kojim krećete u borbu upotpunićete oružjem otetim od protivnika i onim koje nađete na skrovitim mestima. Za blisku borbu i bešumnu eliminaciju neprijatelja koristićete nož, a od alatki za "tranžiranje" žive sile s distance odvojićemo Glock 17, Desert Eagle, MP5, M16 A2, Minimi, Spas 12, Uzi, Pancor Jackhammer (automatska sačmara), snajpersku pušku Dragunov i različite svetlosne, eksplozivne i zapaljive granate. Sva oružja su realistično nacrtana i animirana, a postoje i efekti uzmaka i zaglavljivanja u toku paljbe (ovo drugo vas i glave može koštati). U borbi ćete se još koristiti dogledom sa infracrvenim senzorom i automatskim lokatorom, i ručnim računarom, preko koga ćete razgledati mapu i komunicirati s glavnim štabom. Ma-

Minimalna konfiguracija: PII 300, 64 MB RAM,3D Kartica
Optimalna konfiguracija: PIII 500, 128 MB RAM, GeForce 2

Ime: **Project IGI**
Izdavač: Eidos
Sistem: Windows
Žanr: Akcija

PC CD-ROM





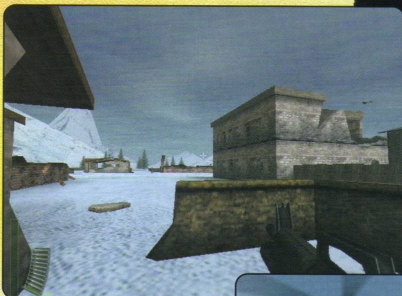
pa je od velikog značaja, jer osim rasporeda objekata, prikazuje kretnje protivnika u realnom vremenu (kao na satelitskom snimku), što pomaže pri planiranju akcije.

Ako izuzmemo loš dizajn misija i "mršavu" AI rutinu, možemo reći da je Project: IGI sasvim dobra igra. Grafika je pristojna, dok brzina iscrtavanja može biti problem i na najbržim konfiguracijama. To je najverovatnije uzrokovano time što igru pokreće modifikovan engine za simulaciju letenja (konkretno F-16). Takav engine je idealan za kreiranje prostranih lokacija, što je u igri široko primenjeno, ali zahteva monstruozno jak računar. Unutrašnjost objekata predstavljena je vrlo lepo, bogatim i realistično obojenim teksturama, dok su otvorene lokacije nešto slabijeg kvaliteta (prenaglašena je upotreba magle, teksture su zamrljane, a povremeno će vam se učiniti da se zemlja pomera).

Ipak, sa samo 14 misija i bez režima za više igrača, kao i bez mogućnosti snimanja pozicije (da, dobro ste pročitali) Project: IGI neće dugo opstati u "visokom društvu".









Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT (011/627 827)** na ustupljenim diskovima.



Gradimir Joksimović

A·M·E·R·I·C·A



Nova strategija u realnom vremenu plod je nemačke kompanije Data Becker i prva je igra ove vrste koja za tematiku ima zbivanja na američkom Divljem zapadu.

America je, što se koncepta tiče, mainstream RTS igra u kojoj se od igrača očekuje da sakuplja i raspodeljuje resurse (hranu, drvo i zlato), gradi objekte, formira "jedinice" (ljude različitih profila) i ispuni ciljeve koji se razlikuju od misije do misije. Površno gledano, ova igra najviše podseća na veoma uspešan serijal Age of Empires, posebno drugi nastavak, koji je usvojen kao standard za sve klasične RTS naslove.

Događanja oslikana u igri zasnivaju se na detaljima iz američke istorije. Priča se odvija u vreme naseljavanja zapadnih teritorija Sjedinjenih država, nedugo nakon završetka građanskog rata. America se sastoji iz četiri zasebne, ali pričom povezane kampanje, pri čemu se u svakoj od njih igrač nalazi na kormilu druge "nacije" koja se bori za dominaciju na zapadnim granicama Amerike. Te nacije, bolje rečeno frakcije, obuhvataju starosedeoce (indijansko pleme Sijuksa), Meksikance, doseljenike i odmetnike.



Kampanje se mogu igrati po proizvoljnom redosledu, mada je uputno slediti predloženi kurs, kako bi izbegli veće oscilacije u težini igre. Prva kampanja (Native American) sadrži tutorijal sačinjen iz četiri nivoa, preko kojih se igrač upoznaje s osnovama kreiranja i kretanja jedinica, izgradnje objekata, obrade resursa i drugim vitalnim elementima igre (poznavaocima RTS žanra ove misije mogu biti dosadne, ali će početnicima i te kako dobro doći).

Grafički interfejs igre ni po čemu ne odudara od sličnih igara. Pogled na igru je iz poluptičje perspektive (3D izometrijski), a jedinice, građevine i teren su vrlo lepo renderovani i dobro oslikavaju "šmek" Divljeg zapada. Jedina zamerka odnosi se na relativno monotone terene, zbog kojih se misije u okviru iste kampanje vizuelno ne razlikuju u dovoljnoj meri. Najviše pohvala zaslužuje izuzetno detaljan crtež i raznovrsna rešenja kada su u pitanju arhitektura građevina i izgled jedinica (jedinice čak imaju različite markacione kružiće, što ih u svakom trenutku čini lako prepoznatljivim). Jedinice su izuzetno raznovrsne, a nacije imaju različite prednosti i mane, tako da se za svaku kampanju mora primeniti nešto drugačija taktika. Primera radi, doseljenici imaju mogućnost izgradnje moćnijeg, ali daleko skupljeg naoružanja (puške, topovi i slično), dok se urođenici oslanjaju na brojnost i slabije oružje koje, opet, troši manje resursa.



Korisnički interfejs i sve procedure u vezi s kreiranjem jedinica i građevina, izborom i kretanjem jedinica i razvojem novih tehnologija, bukvalno se ne razlikuju od istih unutar Age of Empires II (to, naravno, nije loša stvar). Nešto složenije je prikazivanje vitalne statistike, tako da umesto jednostavnog nivoa energija, ovde imamo tri odvojene skale za život, moral i iskustvo, što je novina u ovakvim igrama. Međutim, zbog izražene dinamike i teško čitljivih skala, tokom borbe ćete retko obraćati pažnju na ove statističke podatke.

U nedostatke bi trebalo ubrojati i (pre)slobodnu interpretaciju istorijskih događaja i izrazitu težinu, zbog koje će Americu početnici izbegavati u širokom luku. Sve u svemu, America ne unosi novine u RTS žanr, ali svakako predstavlja zabavnu igru sa specifičnim "šmekom", zbog koga je vredi pogledati.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato (011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*



PC CD-ROM

Ime: **America**
Izdavač: **Data Becker**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Strategija**

Minimalna konfiguracija: PII 266, 64 MB RAM, 3D kartica s 8 MB
Optimalna konfiguracija: PII 400, 96 MB RAM



Aleksandar Vuković



učenik iz Novog Sada

"Nemam je ja. Moj drug je ima i sviđa mi se!!!"

Svetlana Pantić ing.el



web master iz Beograda

"Za Shuttle nisam čula sve dok nam nije stigao novi server sa pločom AK12. Sada je preporučujem svim svojim kolegama i u inostranstvu."

Šta mislite o Shuttle pločama?

Saša Milošević



aps. elektronike -Niš

"Posedujem Shuttle AB61 sa odličnim Intelovim i440BX chipsetom. Sa celeronom 300A radi bez problema na 450MHz. U kombinaciji sa GeForce2 ništa vam više ne stoji na putu"

Miloš Veličković



učenik iz Surdulice

"Imam Shuttle AK12 i DURON 650 MHz. Ploča je izvanredna, perfektna,stabilna...Moje mišljenje je isto kao i Vaše iz Pakoma "BEST FOR BYTES"

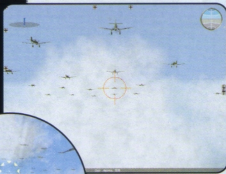
WWW.PAKOM.CO.YU

Niš,Rajićeva 12 - 018/521 116



Gradimir Joksimović

BATTLE OF BRITAIN





Nakon igre Mig Alley, verovatno najbolje borbene simulacije letenja za PC računare, programeri kompanije Rowan (sada pod okriljem Empire Interactivea) pozabavili su se problemom čuvene Bitke za Britaniju, najvećeg vazdušnog okršaja u Drugom svetskom ratu. Kombinujući strategijske elemente jedne izrazito dinamične kampanje i elemente klasičnih simulacija, Rowan je kreirao uspešan hibrid dve raznorodne kategorije letačkih igara.

S obzirom da se igra u prodaji pojavila u vreme Božića (a planirano je nekih mesec dana kasnije), pretpostavili smo, pokazalo se sasvim ispravno, da ćemo naići na više bagova nego što je uobičajeno. Srećom, greške su uglavnom kozmetičke prirode i ne ometaju igranje u većoj meri, osim baga zbog koga ćete morati da menjate ekransku rezoluciju na desktopu Windowsa, kako bi izbegli nepredviđena "izletanja" iz igre.



Battle of Britain igraču na raspolaganje stavlja pet letilica: na Savezničkoj strani nalaze se Spitfire i Hurricane, dok Sile osovine koriste Ju87 (po zlu čuvena Štuka), Messerschmitt Bf109 i Bf110. Svi modeli imaju karakterističan 3D kokpit, različit zvuk motora i realističan fizički model koji verno simulira sve aspekte letenja u pomenutim vazduhoplovima (primera radi, engleski avioni pokazuju iznenadan gubitak snage kada im je karburator izložen snažnoj negativnoj gravitaciji). Upravljanje se obavlja pomoću miša, što može biti problematično, posebno ako se odlučite za realističnu varijantu kontrole motora. Od velike pomoći su natpisi s opisom komandi što se pojavljuju iznad pointera, kada neko vreme ne pomerate miša.

Grafika u Battle of Britain je vrlo dobra. Posebno se ističu kvalitetne teksture terena na visinama od nekoliko hiljada stopa (najrealističniji prikaz koji smo ikada videli). Međutim, na manjim visinama gubi se preciznost i ukupni kvalitet crteža. Izuzetnim kvalitetom ističu se i oblaci što kreiraju po lepoti nezapamćene prizore koji će vam oduzeti dah (podrazumeva se, ako imate dovoljno moćan računar). Kada smo već kod brzine, treba istaći da će Battle of Britain u rezoluciji 800x600 tačaka vrlo lepo raditi i na relativno skromnim konfiguracijama. Nažalost, kada se na ekranu nađe veći broj letilica, brzina će rapidno opasti na nivo koji se ne može tolerisati. Opcija za automatsku redukciju kvaliteta grafičkog prikaza, čije parametre korisnik postavlja birajući najniži dozvoljeni frame rate, jednostavno ne reaguje dovoljno brzo u toku borbe, pa vas iznenadni trzaj i nepredviđena pauza mogu koštati života. U dogfajtu ovakve "nezgodacije" se teško podnose i onemogućavaju igrača da prati i adekvatno nacilja protivnički avion. Da bi dobili na brzini verovatno ćete biti prinuđeni da isključite iscrtavanje oblaka, glasovnu komunikaciju i da oborite rezoluciju bitmapa, što će se najviše odraziti na oštrinu iscrtavanja komandi u kokpitu. Tako će se preglednost komandi smanjiti toliko da ćete imati ozbiljne poteškoće tokom upravljanja i identifikacije tastera.

Igra se odvija kroz pojedinačne misije, koje služe za zagrevanje, odnosno kampanje sačinjene iz serije taktičkih zadataka na strani saveznika ili nacista. Misije su vrlo lepo objašnjene, kao i svi elementi kampanje, pa s te strane neće biti nikakvih problema. Sve u svemu, i pored manjih bagova i potrebe za strpljivim podešavanjem, Battle of Britain zaslužuje pažnju svakog ljubitelja borbenih simulacija letenja.

*Zahvaljujemo se **CD klubu Extreme Plato (011/185 671)** na ustupljenim diskovima.*



PC CD-ROM

Ime: Battle Of Britain
Izdavač: **Empire Interactive**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Simulacija**

Minimalna konfiguracija: P 233, 32 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 400, 64 MB RAM, 3D kartica





Kingdom Under Fire



Ako vam se kombinacija Diabla i Warcrafta dopada kao ideja za RTS igru, onda je novi program korejske kuće Phantagram pravi izbor za vas. Već pri prvom pogledu biva jasno je da je Kingdom Under Fire svoj uzor potražio u Starcraftu, najprodavanijoj igri na korejskom poluostrvu. Tu je sve već viđeno: sjajan grafički interfejs, dobra priča i gomila video sekvenci podsetiće vas na nezaboravne sate provedene uz Starcraft i druge Blizzardove strategije.

Kingdom Under Fire u osnovi predstavlja kombinaciju klasičnog RTS-a i FRP strategije. Radnja se odvija u fantazijskom svetu Bersiah, gde obitavaju orkovi, demoni, elfovi, patuljci i vitezovi i druga menažerija karakteristična za RPG univerzume. Igra započinje u vreme vladavine sila mraka, koje je pre stotinu godina ujedinio zli zmaj Nibble. Kada se svima činilo da su dobri momci osuđeni na potpunu propast, pojavilo se sedam junaka, takozvanih Xok viteza, koji su pobedili crnog zmaja i na kratko vratili mir u zemlju. Ubrzo potom, ljudi su raskinuli savez s patuljcima i vilenjacima, što je bio signal za zloće da ponovo napadnu...



Kontrolni interfejs ne razlikuje se mnogo od sličnih igara - upravljate jedinicama što grade objekte i prikupljaju resurse (mana, zlato, rude). Izgled i sastav jedinica neodoljivo podsećaju na iste iz Warcrafta, pa će se i manje iskusni igrači vrlo brzo i lako "utopiti" u atmosferu igre. Svaka jedinica koju kreirate tokom igre vremenom dobija poene iskustva i sa svakim nivoom poboljšava svoje karakteristike (napad, odbrana, izdržljivost, magija), tako da se može dogoditi da jedinice u okviru iste kategorije imaju sasvim drugačije atribute. Međutim, oformljene jedinice ne možete prenositi iz jedne misije u drugu, što će vas, uz obilje resursa na svakoj mapi, usmeriti u pravcu kreiranja većeg broja običnih jedinica, umesto mikromendžmenta pojedinih kategorija. Tim pre što se na svakoj strani nalazi čak dvadesetak različitih jedinica koje se mogu kombinovati na najrazličitije načine.





Kao i u svakoj igri s RPG elementima, i u Kingdom Under Fire postoje magije, i to mnoštvo. U igri postoje tri jedinice specijalizovane za bacanje čarolija, od kojih je jedna zadužena za lečenje (Human Cleric). Svaki mag raspolaže s po desetak klasičnih vradžbina (teleport, ubrzanje, prikupljanje energije), dok čarobnice neguju napadačke magije za "roštiljanje" protivnika (vatrene kugle, meteoriti i dr.).

Heroji su ono što ovoj igri daje posebnu dubinu. Radi se o posebno strukturisanim jedinicama velike snage, koje čine osnovu borbenih snaga kojima upravljate i čije se osobine prenose i u narednu misiju. Osim veće snage i otpornosti, heroji vremenom stiču i nove sposobnosti i magije. Veći deo igre vrteće se oko sedam glavnih heroja, pri čemu su tri na strani dobra, a četiri uz sile mraka. Svaki heroj ima neke karakteristike specijalnih likova i to se najbolje ispoljava u zasebnom delu igre, u takozvanim RPG nivoima. Na tim nivoima perspektiva je izometrijska s pogledom iz trećeg lica (uz neobičnu animaciju), i tu kontrolišete najviše tri lika kroz pećine i tamnice u potrazi za nekim moćnim predmetom. Ove nivoe igraćete kao Diabla - izbegavaćete zamke i ubijati mase protivnika koristeći se čarolijama, oštricom mača ili jednostavno oštroumnošću.

Tehničke karakteristike programa su dobre. Grafika je lepa, a jedino smeta to što je rezolucija ograničena na 800x600 tačaka. AI rutina je prilično naivna, što uz lagane scenarije i moćne heroje igru čini izuzetno jednostavnom i podesnom za mlađe i igrače koji tek počinju da "peku zanat" igranja RTS/RPG igara. Kratko rečeno - vredi videti.

Zahvaljujemo se **CD klubu EXIT (011/627 827)** na ustupljenim diskovima.





Minimalna konfiguracija: P 200, 32 MB RAM
Optimalna konfiguracija: PII 500, 128 MB RAM

Ime: **Kingdom Under Fire**
Izdavač: **GOD**
Sistem: **Windows**
Žanr: **Strategija**

PC CD-ROM



Mihailo Tešić



Rolem

Fantasy R

igre bez struje

Pretpostaviću da se sećate osnovnih stvari vezanih za RPG: kako se igra, koji su osnovni koncepti, šta je to uopšte kog vraga i slično. Ako se ne sećate, snažno vam savetujem da prelistate starije brojeve Bonusa. A ako ih nemate... pa, nećete znati šta ste propustili dok ih ne nabavite. (Eto, ovo je bio moj skromni doprinos marketingu našeg ljubljenog časopisa. Toliko o tome.) U svakom slučaju, sva ta znanja će vam trebati ako poželite da se bavite Rolemasterom.



Rolemaster (RM) je jedan od najkompleksnijih RPG sistema koji postoje. Osim što je neuobičajeno (ali ne i neumereno) "bogat" raznoraznim pravilima, tabelama i opcijama, osnovni koncept Rolemaster sistema je takav da vas tera da veoma često bacate kockice za svaku božju akciju koju poželite da u igri izvedete. Naravno, kao i uvek, da li će se zaista toliko bacati kockice je na kraju ipak stav Game Mastera i načina igre koji preferira(te). Pravila (u bilo kom RPG sistemu) su tu samo zato da bi vam pomogla, a ne da bi vam otežala igru svojom količinom.

Osnovni koncept Rolemastera je da vam on nudi gomilu pravila od kojih su većina u stvari samo opcije. Osim osnovnih pravila svakog RPG-a, onih koja se tiču određivanja uspeha ili neuspeha neka akcije, RM poput većine drugih RPG-ova poseduje i pravila za magiju, ona koja se tiču rasa koje možete igrati, kao i profesija kojima se vaši likovi mogu baviti. U suštini, osnovni koncepti tih pravila se po samoj ideji i osnovnim pretpostavkama ne razlikuju preterano od onih na koje nailazite u drugim "standardno-fantazijskim" RPG-ovima (tu su ljudi, vilenjaci, patuljci; oni su ratnici, sveštenici, lopovi, čarobnjaci; magija postoji, kao i božanstva i tako dalje), ali po izvedbi su naravno, posebni.

U Rolemasteru je osnovna kockica koju ćete bacati procentualna, ili stostrana, ili d100, kako se u RPG terminologiji obeležava (d znači dice, a 100 broj strana). Ček, ček - šta ovaj priča, kakva bre kocka sa STO STRANA? E, ovde će se odati oni koji nisu pažljivo pratili prethodne tekstove o RPG-u... No, ipak sam ja jedna mekana dušica i smilovaću se, te ću vas neozbiljnije i zaboravnije podsetiti - stostrana kocka su su stvari dve desetostrane, koje se bacaju zajedno; jedna se čita kao desetice, a druga kao jedinice. I da me više niko nije pitao!

Elem, d100 ćete u Rolemasteru koristiti skoro za sve. U stvari, ako vaš Game Master koristi RoleMaster Standar Sistem (RMSS), poslednju ediciju RM pravila, d100 je jedina kockica koju ćete viđati za neko duže vreme. A ima da je se nagledate....

I Rolemaster je, kao i svi dugovečniji RPG sistemi, prošao kroz neliko edicija, tj. revizija, poboljšanja i sistematizacija pravila. Pored Dungeons&Dragons, Rolemaster je možda sistem kome je tako nešto bilo najpotrebnije, zbog ogromne GOMILE pravila koja se s vremenom nakupila u raznoraznim Law knjigama za Rolemaster ("Law" je standardni nastavak za Rolemaster knjige pravila, koje se sve zovu po formuli "Nešto Law", npr. "Gamemaster Law", "Spell Law", "Arms Law" i slično).

Kroz sva izdanja, uključujući i RMSS, osnovni koncept bio je isti - kada nešto hoćete da izvedete, bacate d100 i trudite se da dobijete što više. Na broj koji dobijete dodajete relevantne pluseve, Gamemaster vam nalepi minuse, i na kraju se gleda da li je tako dobijen broj dovoljan za uspeh. U RMSS je konačni broj od 75 najčešće potreban za nekakav minimalan uspeh. (Vaš lik, Edmund Crna Guja, Veliki Lopov i zaštitnik Zmija, hoće da se popne uza zid. Edmund ima +35 na penjanje. Bacili ste 62, +35 na znanje, a Gamemaster vam oduzima 20 zato što je zid klizav od kiše. Konačni rezulat je 77. Edmund se jedva uzverao uza zid i pritom verovatno poderao nakitnjak.). Sve to zvuči lepo i lako, ali u praksi nastaje problem kada tre





aster
e Playing

ba da se uzmu u obzir svi plusevi i minusi, kao i to šta se događa kada bacite koji broj i još sto čuda. Kako znati koliko je minus na penjanje uz klizav zid? Postoji tabela s minusima za penjanje po raznim površinama. A ako imate konopac? Postoji tabela sa spiskom alatki za lopove i plusevima koje one daju. A ako je Edmund upravo izašao iz krčme? Postoji tabela s minusima (i plusevima) koje različite intoksicirajuće supstance daju na određene akcije. Vidite li problem? Čak i ako uspete da se snađete u silnim tabelama za uslove akcije, često vas i sam konačni broj upućuje na neku tabelu - to je najčešće ona osnovna, na kojoj pišu brojevi potrebni za uspeh bilo koje akcije, ali i na njoj ima daljih zapetljancija. Još jedna od stvari koje doprinose opštem veselju Rolemastera je čuveni "open roll". To znači da ako dobijete 96 i više na d100,



postigli ste veliki uspeh, i imate pravo da bacite d100 ponovo i saberete s prethodno bačenim brojem. U teoriji, dok god dobijate 96 i više imate pravo da sabirate rezultat, pa su tako mogući i konačni brojevi veći od 100, 200, čak i 300! Naravno, moćniji likovi imaju velike pluseve na neka znanja, pa i to može uticati da konačni broj bude mnogo veći nego što bi dopuštao raspon od 1 do 100. Da li sam napomenuo da sve ovo važi i u suprotnom smeru, tj. ako dobijete 05 i manje, bacate ponovo, ali ovog puta idete toliko u minus, što se naziva "fumble" ili zasr...

Što se likova u Rolemasteru tiče, na izboru su vam svi fantazijski standardi s gomilama podvarijacija (od vilenjaka imamo visokorodne, sive, šumske, morske, mračne, kukuruzne itd.), a isto važi i za profesije likova, gde RM opet nudi veliki izbor. Likovi napreduju standardno - dobijaju EXP i kada nakupe dovoljnu količinu, prelaze nivo. Kada pređete nivo dobijate još poena da kupite umeća, a u RMSS dobijate i mogućnost da povećate neke od osnovnih osobina. Svaki lik određen je sa10 osnovnih osobina, u rasponu od 1 do 100, određen broj specijalnih osobina koje se kupuju poenima čija količina zavisi od rase lika (ove specijane prednosti mogu biti svašta - od infravizije i mogućnosti letenja, do toga da imate višak ruku ili ste predstavnik vlasti), kao i gomila "skill"-ova, tj. umeća. Umeća takođe kupujete poenima, svaki put kada pređëte nivo, s tim što količina poena za umeća zavisi od visine vaših primarnih osobina (postoji formula kojom se određuje koliko poena za umeća dobijate). Koliko vas koje umeće košta zavisi primarno od vaše profesije (svako može da nauči da koristi dvoruku sekiru, ali varvarinu je to oružje s kojim se zabavljao od malena, dok je neki astrolog imao veoma malo prilike da barata njome, ali je zato matamatika za barbarina deset puta skuplja nego za astrologa) i svaki put kada "kupite" (tj. potrošite određëni broj poena na) neko umeće, dobijate po jedan "rank" u njemu, tj.. još +5 na njegovo korišćenje.

Rolemaster je jedan od najpopularnijih fantazijskih sistema kod nas, i to je osnovni razlog što smo se njime ovde pozabavili. U svetu postoji veliki broj Rolemaster-ovaca, ali ovom sistemu definitivno polako prolazi vreme, zašta je zaslužan i finansijski krah koji je doživela izdavačka kuća ICE, koja je izdavala RM. Pored svega toga, njegova komplesnost, velika težnja ka realnosti (najčešća manifestacija ove težnje je IZRAZITA ubojitost borbe u Rolemasteru, tj. velika stopa smrtnosti likova zbog preterano realnog sistema kritičnih rana koje lik veoma lako može zadobiti u boju), sve su to stvari koje odbijaju igrače. Ipak, ako volite realnost u RPG-u, i ako želite sistem u kome ćete tačno znati koja je šansa da patuljak ratnik u punom oklopu stigne mladog kengura s jednom ćopavom nogom po blatnom terenu u avgustu (ako je Mesec u Sedmoj Kući), probajte RollMaster (kako ga u šali zovu, zbog mnogo rollanja kockica).





Kućni teatar u našim uslovima

Kada je reč o kućnom teatru, prva pomisao je na sistem sačinjen iz zasebnih komponenata koji košta čitavo bogatstvo. Da li postoji neka srednja varijanta, a da nije zasnovana na najnovijem multimedijanom PC računaru?

Kućni teatar je popularan naziv sistema za reprodukciju filmova na velikom ekranu i višekanalnom ozvučenju, prilagođen dnevnoj sobi. Kako je vreme filmova u formatu VideoCD već prošlo, DVD video diskovi su postali primarni izvor digitalne slike i zvuka za kućni teatar. Neki DVD video naslovi su puke konverzije sa filmske trake, dok su drugi nastali u eri DVD-a, prilagođeni mogućnostima novog medijuma (snimci iz više uglova, sa komentarom režisera itd.). Pored DVD video diskova, postoje i muzički diskovi sa višekanalnim zvukom (DVD Audio), koji nude specifičan doživljaj muzike, različit od okružujućeg zvuka u filmovima. Neki od DVD Audio naslova su unapređeni kvadrofoni snimci (za četiri zvučnika), ali su neki od njih potpuno novi miksevi.



Elementi kućnog teatra su: uređaj za reprodukciju DVD-a, video dekoder, audio dekoder, višekanalno audio pretpojačalo i pojačalo, zvučnici, TV (projektor) i opcioni efekt procesor. Danas je uobičajeno da se neki elementi spajaju u celine, pa se u istoj kutiji nađu DVD plejer, audio i video dekoder. Isti trend zahvatio je i audio-video risivere koji imaju višekanalno pojačalo, napredniji dekoder za zvuk i DSP efekt procesor (npr. RX-V596 firme Yamaha). Iako je integracija prisutna i kod zvučnika, oni su još uvek najfleksibilniji element sistema kod koga su moguće nebrojene kombinacije.

Pođimo od uređaja za reprodukciju DVD video diska. To može biti samostalan plejer, računarski DVD-ROM ili konzola Sony Playstation 2. U poređenju s DVD-ROM-om koji se dosta razlikuje (samim tim što je za njegovu upotrebu potreban PC ili iMac računar) i konzolom Sony Playstation 2, najjednostavnije rešenje za reprodukciju DVD-a je samostalan DVD plejer. Savremeni DVD plejeri mogu da reprodukuju standardne DVD-Video diskove. Na njima je komprimovani video zapis u formatu MPEG-2 i digitalni višekanalni zvuk u formatu Dolby Digital (AC3). Postoje i DVD diskovi kod kojih je zvuk kodiran u naprednijem digitalnom zvučnom formatu nazvanom DTS. To je format visoke definicije, sa manjom stopom kompresije u odnosu na AC3. Deo koji je zadužen za dekodiranje digitalnog zvuka, razdvajanje kanala i prevođenje u analogni oblik zove se audio dekoder. DVD plejer treba da ima optički digitalni izlaz za zvuk, poznatiji kao TOSLink, a za nevolju može da posluži i koaksijalni digitalni izlaz. Pomoću jednog od ovih izlaza, digitalni zvuk se dovodi do eksternog dekodera, ali on takođe može biti interni, u sklopu samog plejera. Savremeni dekoderi u sebi imaju i procesor digitalnih signala koji se koristi za specijalne efekte, kao što su odjek i eho i mogu poboljšati utisak prostornosti zvuka. Na analogni izlaz AC-3 odnosno DTS dekodera priključuje se višekanalno pojačalo, a mogu se priključiti i aktivni zvučnici. Po potrebi, AC-3 dekoderi mogu svesti višekanalni zvuk na običan stereo, radi snimanja na klasične uređaje ili slušanja na slušalicama. Na izlazu dekodera nalaze se linijski audio izlazi za šest zvučnika - par prednjih, par pozadinskih (okružujućih), centralni i niskofrekventni zvučnik. Za dva prednja kanala može da se iskoristi stereo pojačalo sa pretpojačalom na koga su vezane dvosistemske kutije.

Za centralni kanal poslužiće jedan aktivan širokopojasni zvučnik. Kanal za niskofrekventne efekte je od posebnog značaja za kućni teatar i najčešće se realizuje preko jedne aktivne infra bas kutije, mada postoje i varijante s dve kutije (napred i pozadi) u mono varijanti. Pozadinske kanale (surround) mogu da reprodukuju i jeftinije širokopojasne (tzv. multimedijalne) aktivne kutije sa zvučnicima promera 3 inča, budući da su pozadinski kanali najmanje kritični u celom sistemu.

DVD uređaj koji zadovoljava sve potrebe je DVD-S795 firme Yamaha, a može se nabaviti i kod nas, preko oglasa i specijalizovanih prodavnica. Pomoću dvostrukog lasera, pored DVD diskova, ovaj uređaj čita snimljene CD diskove, CDRW i VideoCD naslove, a u sebi sadrži dekoder i bazični efekt-procesor sa tucetom prepodešenih efekata.

Nikola Stojanović, nikolas@www.it.co.yu, novinar i konsultant



hardware



RESIDENT EVIL

CODE:Veronica

Evo malo da razbijemo monotoniju! Prvo rešenje koje ste tražili, a da nije za PSX je RE: CODE VERONICA za Sega Dreamcast. Igra koja je sigurno zaslužila da se nađe na ovim stranicama, i to na malo većem broju "istih". Zbog svoje veličine i komplikovanosti, iako nerado, ovo rešenje ćemo objaviti u ovom i narednom broju, i to prvi CD sada, a drugi za mesec dana.

Uvod:

Američki grad na srednjem Zapadu Racoon City je bio potpuno uništen T virusom, što je bilo prouzrokovano internacionalnom korporacijom "Umbrella".

Claire Redfield, koja stiže u Racoon City da traži svog nestalog brata Crisa, uređuje sa policajcem Leonom bekstvo iz grada, ali njihov plan je samo uvod u događaj koji će uslediti...

TRI MESECA KASNIJE...

Opis:

Radnja igre je smeštena na dva diska. Na prvom disku videćeš razne lokacije: zatvor, vojni trenažni centar, palatu Asherovih, aerodrom, podmornicu...

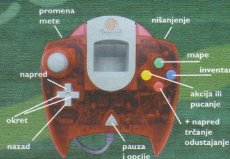
Na drugom disku videćeš zgradu iz prve priče Resident Evila, pećine, pa čak i Antarktik.

Claire, dolaskom na ostrvo, biva smeštena u zatvor, pokušava da pobegne, ali opet biva zarobljena. Čuvar zatvora Rodrigo je oslobađa i kaže joj da nema nikakvih šansi da pobegne sa ostrva. Ona kreće u potragu za svojim bratom Krisom. Na ostrvu upoznaje i zatvorenika Stevea koji joj potvrđuje da je video njenog brata.

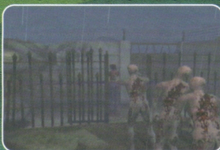
UPUTSTVO:

Tvoj zadatak je da pronađeš Crisa, uništiš postrojenje i preživiš. Municija je ograničena i zato je racionalno koristi. Pored Claire, igru ćeš da vodiš još kao Steve i kao Cris. Ponovo Umbrella, zlo, strah..

Legenda kontrolera



Početak igre zatiče te u zatvorskoj ćeliji iz koje možeš da izađeš tek kad iz svog inventara upotrebiš upaljač. Iz razgovora sa



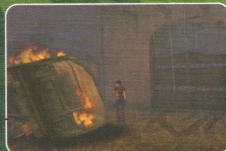
evo rešenja!



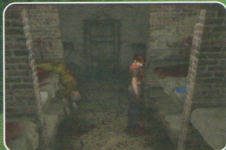
zatvorskim čuvarem Rodrigom, saznaješ da mu nedostaje medicinski lek hemostatik, koji moraš da pronađeš i da mu doneseš. Posle razgovora sa njim, pretraži sobu, sa stola uzmi nož koji možeš da koristiš dok ne pronađeš pištolj, a sa stolice uzmi pakovanje municije za pištolj. Ponovo se vrati do zatvorske ćelije i pokupi zelenu herbu, a zatim prođi kroz metalna vrata. U hodniku (2) pokupi traku za usnimavanje i municiju za pištolj i izađi stepenicama u dvorište (3) gde se nalazi zatvorsko groblje. Pokušaj nožem da se odbraniš od zombija, a ako ti ne krene baš najbolje, pretrči ih i uđi u dvorište (4). U dvorištu se nalaze dvoja vrata i autobus u plamenu. Uslediće animacija u kojoj se pojavljuje Steve, koji sa

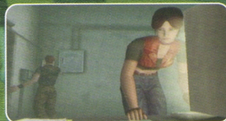


tornja puca na tebe. Posle animacije, dobićeš pištolj M93R, a zatim dođi do autobusa i pored leša potraži municiju za pištolj.

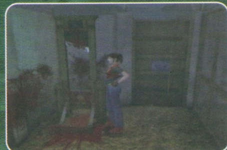


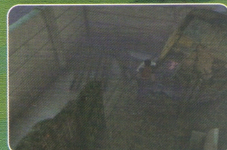
Uđi u sledeće dvorište (5) u kojem se nalazi kućica i popni se na drvenu terasu. Na kraju terase, naći ćeš zelenu herbu, a potom uđi u kuću. U prvoj prostoriji (6) ubij tri zombija i iz ormarića uzmi municiju za pištolj, a sa zida mapu zatvora. U istoj prostoriji, videćeš drvene stepenice koje vode na viši nivo. Na stolu ćeš naći zelenu herbu, a potom uđi u sledeću prostoriju (7). Naći ćeš plavu knjigu, a u kupatilu pored leša, municiju za pištolj. Pored prozora se nalazi zombi koji neprestano lupa, a kada uzmeš municiju za pištolj, on će da uskoči. Budi oprezan, jer su još dvojica oživela. Kada ih eliminišeš, na podu ćeš naći automatske pištolje M-100P. Ako u svom inventaru nemaš dovoljno mesta za njih, iskombinuj herbe. Pretrči sobu (6), pa nastavi dalje dvorištem (5). Došao si sa druge strane gde se nalazi kapija od žice koja dvorište deli na dva dela. Prođi kroz leva vrata i stigao si u dvorište (8). Očekuju te tri zombija. Nastavi u prostoriju (9) u kojoj se nalaze bezbednosne kutije. Da bi produžio dalje u bezbednosne kutije, moraš da odložiš sve predmete koji su od metala, uključujući i upaljač. Na drugom kraju se nalazi mašina za kopiranje sa skenerom. Pročitaj instrukcije za skener i uključi ga. Pretraži prostoriju i uzmi F.aid spray, BOW gas rounds, flame rounds i sve to odloži u drugu bezbednosnu kutiju, a onda uđi u sobu (10). Uslediće animacija u kojoj se ponovo pojavljuje Steve, a zatim odlazi. Kroz ta vrata ti ne možeš

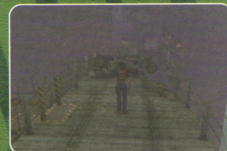


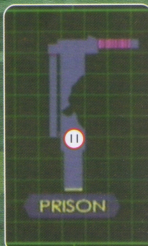


da prođeš, pa zato pretraži sobu. Iz fioke ispod kompjutera, uzmi medalju orla, pored mašine uzmi traku, a na zidu aktiviraj prekidač, pročitaj faks i vrati se do skenera u koji treba da ubaciš medalju orla. Videćeš da ti nedostaje materijal: TG-01. U bezbednosnu kutiju ubaci traku za usnimavanje, pa nastavi do prve iz koje treba da uzmeš upaljač, uzije, pištolj i municiju. Vrati se u dvorište (8) i dođi do metalnih roletni pored kojih se nalazi plavi prekidač. Kada ga aktiviraš, otvoriće se roletne, a istovremeno i žičana kapija. Napašće te ukupno pet zombija. Pucaj u kanister sa eksplozivom. Kada ih ubiješ, naći ćeš aparat za gašenje požara. Prođi kroz kavez koji je sada otvoren i pored giljotine potraži ključić. Videćeš i vrata u koja se ubacuje plavi štit da bi se otvorila (prostorija 64). Vrati se u dvorište (5) i ubij dva dobermana, a zatim dođi do žičane kapije i upotrebi ključić da bi je otvorio i na taj način skratio put za kasnije. Protrči kroz dvorište (4) i uđi na zatvorsko groblje (3). Pobij zombije i aparatom za gašenje požara ugasi vatru. Iz zgarišta pokupi metalni kofer u kome se nalazi materijal za kopiranje TG-1, sa instrukcijama. Kofer se otvara pomoću komande (check). Vrati se u sobu (9), pa u mašinu za kopiranje ubaci materijal TG 01. Dobićeš novoformiranu medalju orla. Vrati se u dvorište (4) i u velika dvokrilna vrata ubaci novoformirani medaljon, posle čega se vrata otvaraju i oslobađaju prolaz ka mostu (11). Most je oštećen i na njemu se nalazi džip. Pređi preko pomoćnog mostića i uzmi municiju iz džipa, a zatim dve zelene herbe. Metalni sanduk odguraj do vatre i na taj način si omogučio prelaz do metalnih stepenica koje te vode do pasaža (12). Na vrhu te očekuju nekoliko





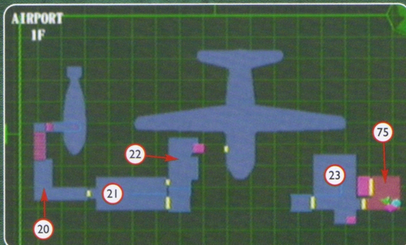


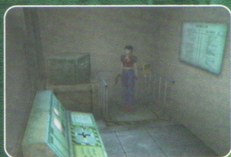


zombija, a kad ih ubiješ, produži glavnom stazom i uđi kroz rešetkasta vrata. U dvorištu (13) ubi tri dobermana, pa pretraži terasu. Naći ćeš navy proof (prvi šestougaonik). Na desnoj strani terase nalazi se zelena herba. Uđi u palatu (14), sa šaltera pokupi municiju za pištolj i popni se stepenicama gore na (2f). Uđi u sobu za usnimavanje (15) i iz svog inventara izbaci nepotrebe stvari (aparat za gašenje požara, šestougaonik). Municiju za pištolj ćeš naći na polici za knjige, a na stočiću knjigu. U istoj prostoriji se nalaze još jedna vrata u kojima se nalaze udubljenja za dva zlatna pištolja koja još uvek nemaš. Pokupi zelenu herbu i poguraj mali ormarić ispod kojeg se nalazi Umbrella card. Uđi u sobu (16), kreći se polako da ne bi uznemirio slepe miševe na plafonu. U jednoj od kabina naći ćeš municiju za pištolj, na lavabou F.aid spray, a u uglu čelični kofer (ne otvaraj ga za sada) . Dođi do kompjutera i u njega unesi šifru koja se nalazi na poleđini Umbrella kartice: NTC0394. Na taj način otključaćeš sistem za obezbeđivanje i ući u hodnik (17). Ubij tri zombija, uzmi municiju za pištolj pored vaze i nastavi pravo do jednokrilnih vrata. Soba (18) u kojoj se nalaze makete. Na stolu ćeš naći municiju za pištolj, a zatim idi do makete mrava, ispod koje se nalazi plavi prekidač. Aktiviraj ga i odgledaj film, posle kojeg će da se otvori tajni prolaz u zidu. U tajnoj prostoriji ćeš na podu naći kormilo, a na zidu iza tebe double gold lugers koji su potrebni za otvaranje vrata u sobi 15 na (2f). Da bi ih skinuo, potrebno je da imaš dva slobodna mesta u svom inventaru. Pokušaj da ih skineš i tada će da se uključi alarm, a poteći će i gas. Brzo ih vrati na svoje mesto i kreni ka izlazu iz palate. Čućeš Stivovo zapomaganje koje dolazi iz tajne prostorije. On je probao isto što i ti- da ih uzme, što mu je i pošlo za rukom. U kompjuter ukucaj: C E i deaktiviraćeš gas i osloboditi prolaz Stivu. Vrati se u hol (14), odgledaj animaciju sa Alfredom, pa izađi iz palate. Kreni desnim putem, pa se stepenicama spusti na (BIF). Iza stepenica se nalazi municija za pištolj i mapa palate. Na buretu pored doka (19) naći ćeš strelice za samostrel. Dođi do kontrolnog pulta, ubaci kormilo i okreni ga na desnu stranu. Na površini vode će se pojaviti podmornica u koju moraš da uđeš. Uzmi side pack (proširenje za inventar), pa idi do upravljača i pokreni podmornicu. Podmornica te prenosi na novu lokaciju: Airport. Pretrči hodnikom (20) i uđi u prostoriju (21) u kojoj se nalaze tri zombija. Prođi kroz leva vrata da bi stigao na platformu (22). Videćeš veliki broj slepih miševa i bilo bi poželjno da uzmeš upaljač da te ne bi ujedali (na taj način ujedno štediš i municiju). Aktiviraj kompjuter i tada će lift, koji je bio bliži avionu, da se vrati do platforme. Videćeš i kontrolnu tablu u koju se stavljaju tri šestougaona predmeta. Za sada imaš samo jedan i to navy proof. Ako ga nisi poneo sa sobom, nema potrebe da se sada vraćaš zbog njega. Uradi to kada nađeš još dva. Prilikom povratka kroz sobu 21 pokupi municiju za pištolj i traku za usnimavanje, pa sada prođi kroz desna vrata i

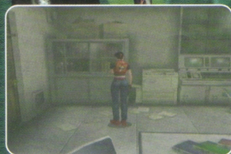


pređi preko mosta. Uđi u prostoriju (23) i malim liftom se popni do kontrolne sobe (24) na (2f). Cilj ti je da kranom podigneš kontejner koji ne dozvoljava prolaz. Dok si tu, obiđi i prosto-





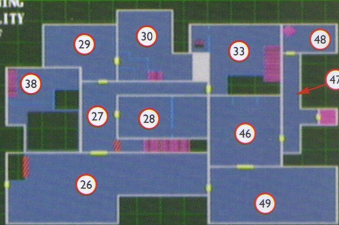
riju (25) u kojoj se nalazi kontrolni punkt za podizanje mosta. Videćeš da i na njemu nedostaje ručica. Liftom se vrati na 1f i dođi do plave kontrolne table. Aktiviraj je i teretni lift će da se pokrene. Budi oprezan jer na liftu se nalaze i pet zombija. Reši ih se i sa sanduka pokupi biohazard card i strelice za samostrel. Vrati se do podmornice, uđi u nju i prevezi se do doka (19), a zatim svrati u palatu u sobu za usnimavanje (15). Usnimi se i u sanduk ostavi traku za usnimavanje. Kreni prema lokaciji pasage 12 i skreni desno na novu lokaciju: military training facillity u dvorište (26) (vojni objekat za vežbu). Napašće te ogroman crv. Nemoj da trošiš municiju, već protrči do sanduka i potraži strelice za samostrel, a potom kroz dvokrilna vrata utrči u čekaonicu

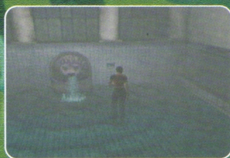


(27). Na klupici se nalazi crvena herba. (kada je iskombinuješ sa zelenom dobija se maksimalna energija). U telefonskoj govornici se nalaze strelice za samostrel. Uđi u sobu (28), pobij zombije, pa uključi mašinu za fotokopiranje. Iz nje će da izađe mapa. Sa desne strane od ulaznih vrata, u uglu ćeš naći zelenu herbu, na

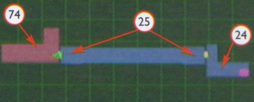


stolu se nalaze strelice za samostrel. Uđi u svlačionicu (29). Ubij četiri zombija, iz dva ormana i pored leša pokupi strelice za samostrel. Ormani su odškrinuti, a leš je pored ulaznih vrata u saunu (30). Uđi u saunu (30) i pretrči dva zombija, a zatim uđi u vodu i pokreni ventil kojim se zaustavlja voda iz usta lava. U vodi ćeš videti ključić.





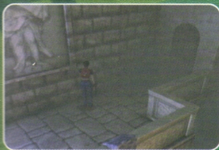
Vrati se u sobu (28). Uđi u drugi deo u kojem se nalazi sef, upotrebi ključić koji si našao u sauni, pa ćeš da dobiješ metalni kofer. (U njemu se nalaze eksplozivne strelice, a kofer se otvara tako što se kombinuju obične i eksplozivne strelice). U ovoj istoj prostoriji videćeš i radni sto na kome se nalazi stona lampa. Na stolu je fioka u kojoj se nalazi municija za pištolj, a za koju još uvek nemaš lock pick (obijački alat). Dobićeš ga tek kada Rodrigu odneseš hemostatik. Napusti prostoriju, prođi kroz čekaonicu i popni se stepenicama na 2f, koje se nalaze desno od ulaznih vrata. Nalaziš se u hodniku (31) i na vrata koja vode u sobu (45b) ne možeš da uđeš zato što još uvek nemaš bravu. Uđi na levo u sobu (32) u kojoj se vrše eksperimenti, kao i u sobu (62) koja se otvara uz pomoć elektronske brave unošenjem četvorocifrenog koda koji još uvek nemaš. Na stolu ćeš naći BOW GUN (samostrel) i fajl. Pošto ti je već ponestalo municije, samostrel će ti dobro doći. Sada bi trebalo da imaš 260 običnih strelica i 10 eksplozivnih, pa zato počni da ih koristiš (samo obične). Napomena: (10 eksplozivnih strelica obavezno čuvaj za borbu sa bossom u avionu). (Tačnije, treba ti ukupno 24). Kreni natrag, odgledaj animaciju i videćeš sliku na kojoj je zapisan kod (o tome ćemo nešto kasnije.). Pošto je put za 2f zatvoren čeličnim roletnama, idi do sledećih i upotrebi biohazard card. Prođi kroz novootvoreni hodnik, posle čega će metalna







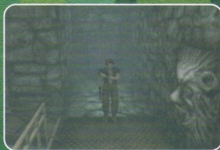
roletna da se spusti i nećeš moći da se vratiš nazad. Sada si u dvorištu (33) i kada produžiš napred, uslediće animacija u kojoj te Alfred gađa snajperom, a ti moraš brzo da stigneš do stepenica, posle čega on nestaje. Stepenicama se penješ na terasu (34), koja se nalazi na 2f. Na terasi se nalazi udubljenje u koje ćeš nešto kasnije da ubaciš plavi štit sa orlom. Prođi



kroz vrata sa oznakom jednoroga i ušao si u hodnik (35). Na kartonskim kutijama ćeš naći dva pakovanja municije za pištolj, a zatim uđi na desna vrata u sobu (36). Pretraži je i naći ćeš dve zelene herbe i hemostatik medicinu za Rodriga. U sanduk trenutno odloži eksplozivne strelice, biohazard card, i hemostatik, pa se usnimi. Vrati se u hodnik (35) pa pokušaj da prođeš kroz braon vrata. Tada će da se spuste metalne roletne, a iz zvučnika će da se čuje Alfredov glas, a posle toga ćeš moći da uđeš u prostoriju (37). Na platformi se nalaze automatski pištolji koje treba da uzmeš. Oprezno kreni prema stepenicama - napašće te monstrum sa dugačkim rukama (prvi put ga srećemo u serijalima Resident Evil). Ubij ga i siđi u prostoriju (38) na 1f. Otvoriće se vrata od susedne prostorije i posle ulaska u nju uslediće animacija. Daćeš Stivu uzije u zamenu za lugere. Prostorija (38) je u stvari teretni lift, pregrađen na dva dela koji



se posle animacije spušta na B1F u prostoriju (39), a ti igru nastavljaš kao Stiv. U inventaru imaš samo uzije i cilj ti je da očistiš sve prostorije od zombija. U sobi (41) takođe pobij zombije. Videćeš dosta municije koju u ulozi Stiva ne možeš da uzmeš. Vrati se kroz prostoriju (40) koja je podeljena na dva dela i uđi u prostoriju (42) u kojoj se nalaze mašine za ventilaciju. Pucaj u kanistere sa eksplozivom, pa se malim stepenicama popni do vrata koja te vode u hodnik sa mostićem (43). Na sredini mosta se nalaze merdevine koje se koriste kasnije (preko puta lavlje glave). Kada stigneš do izlaza, pojaviće se Claire, sa njom ulaziš u lift koji vas prevozi u hodnik (44) na 2f. Prođi kroz vrata u novu prostoriju (45a) u kojoj te očekuje Stiv i tada će terasa da se sruši.



Demo. Stiv ubija svog oca koji je takođe postao zombi. Zajedno sa Stivom nalaziš

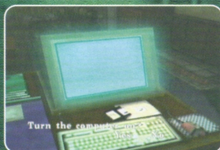


se u prostoriji (46) na 1f. Dođi do drvenog sanduka, sa njega pokupi municiju za pištolj, a zatim prođi kroz jednokrilna vrata da bi ušao u hodnik (47). Ubij dva zombija, a zatim uzmi municiju (pored ulaznih vrata). Produži uzanim hodnikom kojim stižeš u sobu (48). U njoj ćeš da pronađeš plavi štit sa orlom. Uzmi ga i ponesi sa sobom. Na velikoj slici ćeš videti pravi izgled sobe koji se dobija tek kad se ubaci slika sa skeletom (kasnije ćemo o tome). Ova soba može da ti koristi i za usnimavanje i zato traku pored mašine nemoj da uzimaš,već je ostavi tu. Vrati se do Stiva i prođi kroz dvokrilna vrata koja te vode u dvorište (49), u kome se nalazi Alfredov tenk. Ubij dva





dobermana, pored drvenih kutija, potraži strelice za samostrel, pa prođi kroz mala vrata pored kutija. Potrči kroz dvorište (26) u kojem se još uvek nalazi ogroman crv i izađi na pasaž (12). Kreni prema palati i na putu do nje napašće te dva monstruma sa dugačkim rukama. Ako ih pretrčiš, uštedećeš prilično municije. Uđi u hol palate (14), i videćeš da su se tu pojavila još dva zombija i još dva na terasi. U sobi za usnimavanje izbaci u sanduk nepotrebne stvari i obavezno se usnimi, a zatim dođi do vrata sa udubljenjima za lugere i postavi ih u svoje ležište uz pomoć komande: use. Otvorio si prolaz u sobu (50) u kojoj se nalazi velika antička muzička kutija. Na stolu je municija za pištolj. Dođi do kompjutera na radnom stolu i pročitaj papir.



Ako ne možeš da nađeš rešenje, evo pomoći. U kompjuter unesi sledeću šifru: 1971. Otvoriće se tajni prolaz, slomiće se staklo iza radnog stola, napašće te monstrum sa dugačkim rukama. Pretči u hodnik 51 i sačekaj da se pojavi, zatim u njega ispali desetak običnih strela i- ubio

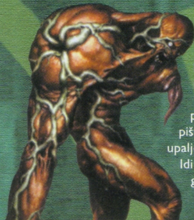


si ga. Prođi kroz sledeća vrata i našao si se na mostu (52). Kada dođeš do stepenica, videćeš zgradu privatne rezdencije Ashford. U dvorištu 53 koje se sastoji iz dva dela, napadaju te dva

BRIDGE
PRIVATE RESIDENCE
52
PALACE



monstruma sa dugačkim rukama. Najbolje bi bilo ako bi uspeo da ih pretrčiš i uđeš u zgradu (54). Usput, na višem nivou se nalazi crvena herba, levo od stepenica. Ulaskom u hol zgrade (54), videćeš veliki broj slepih miševa i zato upotrebi upaljač. Prođi kroz crvena tapacirana vrata i uđi u sobu sa kaminom (55). Odmah samostrelom ubij monstruma, a zatim upaljačem upali vatru u kaminu. Sa kamina pokupi strelice, sa stalaže, traku, a sa poda municiju za pištolj i izađi u hol sa upaljenim upaljačem. Idi stepenicama na gore do hodnika (56) na 2f i poku-



PRIVATE RESIDENCE 1F
55
54
53



pi F.aid spray i municiju za pištolj. Videćeš druga tapacirana vrata koja te vode u hodnik (57). Posle animacije, uđi u Alexi-inu sobu (58), videćeš muzičku kutiju iz koje dopiru zvuci muzike. Zatvori poklopac kutije i tada će krevet da se podigne i sa njega uzmi silver key. Da bi ponovo otvorio muzičku kutiju, potrebna ti je figura crvenog mrava. Vrati se u hodnik (57) i pronađi zelenu herbu i municiju za pištolj, a zatim uđi u Alfredovu sobu (59). U njoj se nalazi druga muzička kutija za koju ti treba figura plavog mrava i posetnica. Napusti zgradu i seti se monstruma koje

PRIVATE RESIDENCE 2F
57
56
58
59

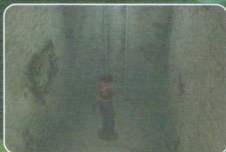


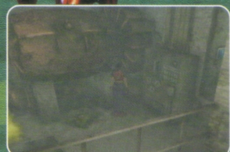
treba da pretrčiš. Produži kroz tajni hodnik sve do sobe za usnimavanje (15). Odloži nepotrebne stvari i preko terase uz pomoć srebrnog ključa uđi u kockarnicu

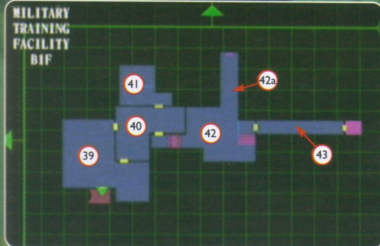


(60). Na stočiću ćeš naći municiju za pištolj, na šanku dve zelene herbe, a na stolu za rulet kofer sa eksplozivnim strelicama. Siđi u hol (14), pa uđi u hodnik (17). Srebnim ključem otvori novu sobu (61) i u njoj ubij dva monstruma, pa obiđi sobu. Pročitaj fajl, uzmi municiju za pištolj i sa poda drugi plavi štit sa orlom. (jedan se koristi na terasi (34) a drugi kod giljotone (8). Vrati se u sobu (15) i u sanduk ostavi eksplozivne strelice i drugi štit, a iz njega uzmi hemostatik medicinu. Usnimi se i izađi iz palate i preko pasaža (12) i mosta (11) prođi kroz dvorište (4), zatvorsko groblje (3),pa siđi u zatvor (1). Naravno, usput moraš da pobiješ zombije, ili da ih pretrčiš. Rodrigo ti za uzvrat daje lock pick. Vrati se u sobu (15) i iz sanduka uzmi čelični kofer koji se otvara uz pomoć lock picka. Dobićeš još 10 eksplozivnih strelica i sada ih imaš ukupno 30. (ponovo opomena: još uvek nemoj da ih koristiš). Ponovo otvori sanduk i u njega ostavi strelice, a uzmi jedan plavi štit sa orlom i biohazard card, pa se usnimi. Napusti palatu i prođi krož dvorište (26) u kome se nalazi crv. Pretči ga i uđi u čekaonicu (27), pa svrati u sobu sa mašinom za fotokopiranje (28). Lock pickom otključaj fioku na radnom stolu, uzmi municiju za pištolj i izađi u čekaonicu (27), pa upotrebi biohazard card. Čelične roletne će da se podignu i omoguće ti prolaz u dvorište (33) u kojem te očekuju dva dobermana. Kada ih ubiješ, popni se na terasu (34) na 2f i u udubljenje postavi plavi štiti sa orlom. Poklopac će da se otvori i dobićeš emblem card. Siđi u dvorište (33) i prođi kroz žičanu ogradu, pa se spusti merdevinama na b1f u prostoriju gde se nalaze mašine za ventilaciju







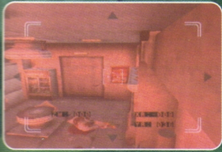


drugi šestougaonik, žutu municiju, usnimi se, pa dođi do terase (34). Prođi kroz dvorište i hodnik (27) poslednji put upotrebi Biohazard card da bi podigao metalne roletne. Popni se u sobu za eksperimente (42a). To je u stvari hodnik koji je u sastavu prostorije (42) i čelične šipke se otvaraju emblem card-om. Istom karticom otvori rešetke i u prostoriji (40) i sa poda pokupi grenade launcher.

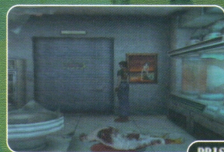
Videćeš i druga vrata koja te spajaju sa sobom (39), ali nemoj da ulaziš u nju jer se nalaze dva Monstruma. Pretraži prostoriju (40) i sa police uzmi municiju za raketni bacač, pa uđi u sobu (41) i iz vitrine uzmi žutu municiju. Na drugoj stalaži je municija za pištolj. Kreni u hodnik sa mostićem (43) i iz lavlje glave uzmi municiju za pištolj, a zatim liftom siđi na (2f) u hodnik (44). Ponovo upotrebi Emblem Card i otvori metalne roletne koje spajaju hodnik sa kontrolnom sobom. Ot-



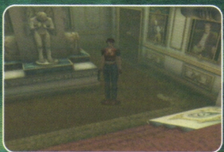
ključaj i vrata koja te spajaju sa terasom (34). Uzmi ARMY PROOF (drugi šestougaonik) koji se nalazi na kompjuteru, a potom ga aktiviraj. Aktiviraće se alarm za obezbeđenje. Kamerom odredi koordinate: XR:-009 YR: 036. Na slici sa skeletom



videćeš kod: 1126. Zapamti ga i u sobi pronađi dve zelene herbe. Ubij dva zombija koji su oživeli pa se malim stepenicama popni do monitora koji treperi. Pored stolice uzmi municiju za raketni bacač, pređi preko terase (34), kroz hodnik (35). Karticom Biohazard otvori metalne roletne i uđi u sobu (36). U sanduk stavi (32) i u elektronsku bravu unesi kod: 1126. Uđi u sobu (62) i prvo sa stola uzmi žutu municiju, a onda sa zida skini sliku sa skeletom. Uslediće demo. Moraš da pre-



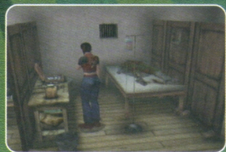
trčiš viruse koji su u sobi i da što pre stigneš u čekaonicu (27). Preko terase (34) uđi u hodnik (44) i liftom se spusti na (1f). U hodniku (47) te očekuju dva zombija. Eliminiši ih i postavi sliku sa skeletom na prazno mesto u sobi (48). Pomeriće se zid iza koga je maketa zamka. Priđi joj i uzmi Gold Key. Otključaj desni ormarić i naći ćeš F.Aid Spray. Istim putem se vrati do čekaonice (27), pretrči kroz dvorište (26) i uđi u palatu (14). Produži hodnikom (17) do zlatnih vrata i otključaj ih. Soba (63): u njoj se nalaze sedam portreta is-

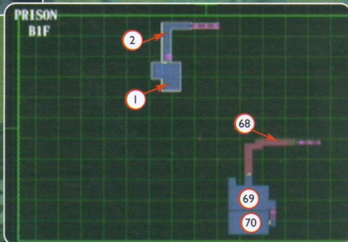


pod kojih su prekidači. Njih treba da aktiviraš pravilnim redosledom, i to:

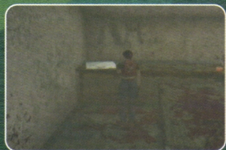
1) Portret žene koja sedi,
2) Muškarac sa dvoje dece,
3) Muškarac koji drži šoljicu za čaj,
4) Muškarac iza koga se nalazi sat,
5) Muškarac koji čita knjigu,
6) Muškarac koji drži svećnjak,
7) glavna slika.

Kada to završiš, glavna slika će da se okrene i pojaviće se vaza. Iz vaze uzmi figuru Crvenog mrava uz pomoć komande (CHECK). Svrati do sobe (15) i ostavi Crvenog Mrava, a ponesi drugi PLAVI ŠTIT SA ORLOM. Dođi u dvorište (8) (usput se pripazi zombija) i u vrata pored giljotine ubaci PLAVI ŠTIT SA ORLOM. Otvoriće se tajni prolaz, iza koga te čekaju još dva zombija. Čim uđeš u dvorište (64) pucaj u kanister sa eksplozivom, pokupi zelenu herbu i prođi kroz žičanu kapiju u dvorište (65). Pokupi municiju za pištolj, preskoči sanduk kojim su blokirana vrata i izguraj ga. Prođi kroz vrata koja te spajaju sa sobom (10). Idi do sigurnosne kutije za odlaganje (9), pa iz nje uzmi sve i prebaci u sanduk u dvorište (65). Uđi u prostoriju za medicinska ispitivanja (66) i sa kutija pokupi municiju





za pištolj, a iz vitrine F.Aid Spray. U sobi za mučenje (67) ubij četiri zombija, pronađi crvenu herbu, municiju za pištolj i otključaj čelični kofer u kome se nalazi dodatak za pištolj. Odmah ga iskombinuj



sa pištoljem i kreni nazad. Budi oprezan, napašće te dva veoma brza zombija. Kada ih ubiješ, od jednog uzmi stakleno oko i stavi ga u statuu. Otvoriće se tajni prolaz koji te vodi u hodnik (68). Hodaj polako zbog slepih miševa i usput pokupi zelenu herbu. Još jedna soba za mučenje (69)- u





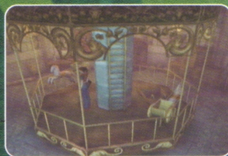
njoj tri zombija, municija za pištolj i strelice. Siđi stepenicama u sobu sa statuama (70). Dođi do statue koja



drži mač, uzmi ga i tada će vrata da se zatvore i pojaviće se gas. Počećeš da se gušiš i zato moraš brzo da se vratiš do centralne statue i poguraš ručicu sa leve na desnu stranu (smer kazaljke na



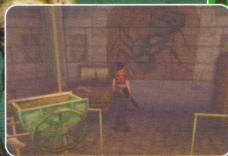
satu). Nestaće gas i tada vrati mač u štit. Iskočiće zombi. Ubij ga, uzmi PIANO ROLL i vrati se u palatu u kazino (60). Pazi se zombija u dvorištu (60), kao i u dvorištu (4). Dođi do klavira i u njega stavi PIANO ROLL. Čuće se muzika, a iz slot mašine pokupi figuru PLAVOG MRAVA. Vrati se u sobu (!5) i iz sanduka ponesi figuru Crvenog Mrava, snimi poziciju i prođi kroz sobu (50). Na mostu (52), napašće te pet zombija, a u dvorištu (53) dva Monstruma (možeš i da ih pretrčiš), a u holu zamka (54) četiri zombija. U hodniku (57) još četiri zombija. Poseti sobu (58) i u muzičku kutiju stavi figuru CRVENOG MRAVA, a kada se ona otvori, iz nje uzmi gramofonsku ploču, pa idi u Alfredovu sobu (59). U muzičku kutiju stavi figuru PLAVOG MRAVA i kada se ona



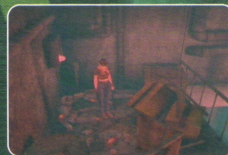
PRIVATE RESIDENCE 4F

72

otvori, ubaci u nju ploču. Začuće se muzika, a iznad kreveta će da se pojave merdevine koje te vode na (3f) u sobu (71). Pokupi zelenu herbu i VILIN KONJICA. Njega ćeš, pomoću komande (CHECK), da pre-



tvoriš u štapić koji treba da ubaciš u usta mrava (slika na zidu). Pokrenuće se vrteška, spojiće se merdevine i omogućiti da se popneš na (4f) u sobu (72). U sobi pročitaj fajl, pokupi traku i municiju za pištolj. Drveni sanduk odguraj do vitrine sa staklom, popni se na njega, pročitaj knjigu i, na kraju, uzmi i poslednji - treći šestougaonik AIR FORCE PROOF. Vrati se nazad i sada se nalaziš u sobi (58), a kada kreneš prema vratima pojaviće se Alexia. Odgledaj film, posle koga si u sobi (59). Pokušaj da iz muzičke kutije uzmeš periku, a zatim vidi animaciju. Izađi iz zamka i u dvorištu (53) probaj da pretrčiš tri monstruma, pa nastavi do palate u sobu (15). Iz sanduka uzmi i preostala dva šestougaonika i izađi iz palate. Videćeš Stiva koji te zove da sa njim odeš na dok i uđeš u podmornicu. Zajedno stižete na lokaciju AIRPORT(1f). U sobi (21) ubij tri zombija i kroz leva vrata uđi na platformu (22). Videćeš Stiva koji očekuje da ubaciš u pult sva tri šestougaonika. (redosled ubacivanja nije bitan). Lift će se spustiti do teretnog aviona (73). Uzmi sa poda ručicu, pa se vrati na platformu (22), pa na (23) i odatle malim liftom idi na (2f) u prostoriju (25). Ubaci ručicu u kontrolni pult i aktiviraj je. Most se podiže, pređi preko njega i sada si u prostoriji (74). Na



podu ćeš videti tri leša, dođi do njih i uzmi ključ K-402. Vrati se u prostoriju (23) i otključaj bezbednosna vrata. Naći

PRIVATE RESIDENCE 3F

71

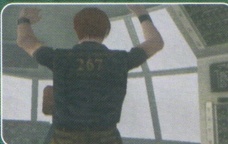
ćeš se u sobi (75) za usnimavanje. Pretraži sobu i uzmi municiju za raketni bacač, municiju za pištolj i dve zelene herbe. Dva metalna sanduka uguraj u lift, pa se obavezno usnimi! Uđi u lift i tada će da se aktivira tajmer za samouništenje. Pre ula-



ska u lift, ponesi raketni bacač i herbe. Teretnim liftom stižeš do dvorišta (26). Crv je još uvek tu, pa brzo otrči do crvenih vrata, kreni prema palati. Pojaviće se



novi BOSS-TYRANT. Da bi ga onesposobio, moraš da ispališ desetak granata u njega. Idi na dok (19) i podmornicom se vrati do lokacije AIRPORT. Uđi u avion i odgledaj animaciju. Pored mašine pronađi traku i usnimi se. Sada ti predstoji još jedna teška borba protiv BOSS TYRANT-a koji te očekuje u prtljažniku (76). Ako si sačuvao EKSPLOZIVNE STRELICE (bar 24), iskoristi ih i što brže ispali na njega, a zatim brzo aktiviraj katapult. Kada budeš to uradio, on će ispasti iz aviona. Vrati se do Stiva i odgledaj završnu animaciju koja je ujedno i kraj prvog diska...





N-PAL konvertor, SMART II, PAL Booster

... Samo mašta ograničava proizvođače u dodeljivanju imena maloj kutiji koja omogućava prikaz slike sa Sony-jevih PlayStation konzola u boji na televizijskim aparatima koji se koriste u većem delu "dobre stare" Evrope, a tu, gle čuda, spadamo i mi Srbi.

Osnovna namena ove kutijice je pre svega da "prevari" naše televizore tako što im u signal slike na određeno mesto podmetne (kao kakva kukavica) dodatnu informaciju. Ovo podmetanje, stručno rečeno - burst signala frekfence 4.43MHz, natera "elektroniku" u televizoru da preostali deo signala rastumači kao da je originalno poslat signal po PAL standardu.

Poznato je da koliko je para, toliko je i muzike. Tako je i u slučaju PAL Booster-a. Reč je o drugoj bitnoj razlici između PAL i NTSC standarda (od početnog N u nazivu standarda, je i ono N-PAL konvertor) koju ove jeftine naprave nisu u stanju da prevaziđu. Radi se o brzini i broju linija kojima se slika iscrtava na TV ekranu po vertikalnoj osi. Kod NTSC standarda ta frekvenca je 60 Hz, dok je za PAL standard to 50Hz. Ovu razliku nije jednostavno prevazići i uređaji koji rade i ovu korekciju koštaju više nego li naši PlayStation-i i svakako da cena ne opravdava njihovu nabavku. Ovi skupi uređaji, poznati još kao i sistem-konverteri, koriste se u većim televizijskim studijima gde je često potrebno satelitsku sliku drugih TV standarda snimiti i emitovati u željenom, kod nas PAL, sistemu. Ako je originalni signal već bio po PAL standardu, ova naprava će to ignorisati i bezobzirno utisnuti svoje parče informacije, što kao krajnji rezultat opet daje sliku PAL standarda. A ako je signal po NTSC standardu, "kutijica" će umetnuti na pravo mesto informaciju gde da se nacrtaju boje. Eto razloga da ljudi zaborave da li je neka igra za PAL ili NTSC sistem. Uostalom, to se malo koga tiče do momenta kad ubacimo igru namenjenu igračima u Americi ili Japanu, a slika, iako u boji, "igra" po vertikalnoj osi tako brzo da je nemoguće gledati u ekran. To je tužni deo priče o vertikalnoj frekvenci. Na žalost, kod nekih televizijskih uređaja to je nemoguće korigovati, dok je kod drugih to neprimetno, iako neki čistunci odmah primete da je slika nekako "razvučena gore-dole". Neki proizvođači su se striktno držali standarda za tržište za koje su pravili TV uređaj i tu možemo ili da im skinemo kapu što su bili dosledni ili da budemo ljuti što nisu bili malo dalekovidiji, te nama manje zagorčavali život. Ipak, to su, većim delom, televizori starije proizvodnje koji imaju samo antensku utičnicu kao mogućnost priključenja nekakvog signala. E, tu vam ova kutijica omogućava da sliku dobijete baš preko tog antenskog priključka vašeg televizora.



To je posebna priča. Ukratko, radi se o predajniku izuzetno male snage koji, opet na žalost, radi nestabilno i ne baš na precizno definisanim frekvencama, odnosno TV kanalima, ali "radi posao". Tako je moguće naći N-PAL konvertor istog proizvođača na 11. i 36. kanalu ili PAL - Booster na 3. ili 4. kanalu VHF I područja televizije. Neki primerci su radili na više različitih kanala, pa čak i na više različitih područja, što ukazuje na nedovoljnu filtraciju izlazne jedinice.

Jedna od karakteristika ovih uređaja koja je direktno uslovljena standardima je i nosilac informacije zvuka. Kako su ti "predajnici" izuzetno jeftini u proizvodnji, tako i frekvenca zvuka, koji čujemo u TV prijemniku, nije baš idealno nameštena. Često pri jačim svetlim bojama , naročito beloj, dolazi do neprijatnog zujanja koje je jedino moguće izbeći otvaranjem metalne kutijice - RF modulatora i nameštanjem te frekvence "na uvo" dok se ne dobije najčistiji zvuk. Uređaji kojim se ovo radi u profesionalnim servisima , nazivaju se spektralnim analizatorima i koštaju više desetina hiljada američkih dolara.

Kao i do sad, malo ćemo da pomognemo oko kvarova. Najčešći kvar je prekid neke od osam žica u kablu i to najčešće vrlo blizu utikača koji se "gura" u konzolu. Manifestacije su različite u zavisnosti koja je od tih žica u prekidu. Ako su u prekidu žice koje prenose signal boje, nedostajaće neka od "osnovnih" boja. Ako nema jednog ili oba zvučna kanala, u prekidu su žice koje prenose signal zvuka. Ako je slika nestabilna, onda je verovatno u pitanju žica koja prenosi sinhronizacioni signal. I na kraju, ako uopšte nema slike na očekivanom TV kanalu, u prekidu je neka od žica kojima se uređaj napaja. Dakle, da bi vam uređaj što duže trajao, budite nežni i bez mnogo umotavanja i savijanja kabla. Gotovo je nemoguće otvoriti utikač koji je zatopljen u plastiku, servisirati kontakte i vratiti sve na svoje mesto, a da to bude dovoljno čvrsto i kvalitetno. Ako imate nerava i viška vremena, onda probajte. Na žalost,cena serviserskog vremena u svetu, pa eto i kod nas, ne opravdava toliko utrošenog vremena za takvu intervenciju. Krajnji ishod je kraćeg veka nego što je bio kod novog uređaja. Zaista je posao za: drž' vodu dok ....



Jedno od rešenja, ukoliko vam je istekao garantni rok i nije vam mnogo stalo što N-PAL visi direktno iz konzole, je da se odseče utikač i da se žice u kablu direktno zaleme na odgovarajuća mesta unutar konzole. Često rešenje je i ugradnja samog modula RF modulatora unutar konzole, a da se na prikladno mesto na zadnjoj stranici kutije postavi jedna činč utičnica koja je povezana sa tim RF modulatorom. Tako dobijate konzolu iz koje sa zadnje strane vire samo kabl za struju i antenski kabl koji vodi signal do antenske utičnice u televizoru.Ta dva kabla zajedno, ako se i prekinu, sigurno su višestruko jeftiniji nego ceo N-PAL konvertor.

Možda neko postavi pitanje (koje ne nagrađujemo), a šta je sa osnovnom funkcijom N-PAL konvertora da uvek daje sliku po PAL standardu? U nekom od prethodnih brojeva sam već napisao da je konzolu moguće relativno prosto "naterati" da to uvek čini bez ugradnje dodatnih čipova. To pri prodaji, zbog garancije, niko od trgovaca sebi ne želi da priušti, ali ništa nije nemoguće ukoliko kupac svesno zahteva da se takva modifikacija uradi i odrekne se garancije. Dosadašnja iskustva su pozitivna i otkazivanja nije bilo zbog ove adaptacije. Kod modela SCPH-1002 je potrebno ugraditi dodatni kristal na određeno mesto sa osnovnom rezonujućom frekvencom od 4.43MHz. Razlog zašto ne dajem detalje o ovom modelu, kao i o drugim modelima, je taj što bi bila potrebna "duplerica" da za svaki tip štampanog kola, a ima ih 7, odjednom objavimo fotografije sa obeleženim mestima gde se vrši spajanje određenog voda na masu štampanog kola.

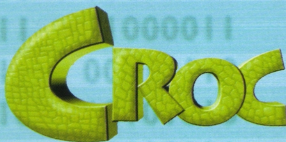
Iskreno Vaš, Majstor Raša

P.S. Ako nešto krene loše, nemojte nas da krivite, jer mi nismo krivi, nećemo da budemo krivi i nećemo da preuzmemo odgovornost za bilo kakvu eventualnu štetu, koju prouzrokujete nestručnim lemljenjem

drži vodu...



STROGO POV.



Croc


Izbor nivoa
Ukucaj "PQHPBFDHJB" kao šifru.

Spec Ops: Stealth Patrol


Nevidljivost
Ukucaj "ROCKSTAR" kao ime. Zatim, pritisni Start za vreme igre i aktiviraj novu "Invulnerability" opciju.

Nuclear Strike


Neograničena municija, šifre nivoa

Ukucaj sledeće kao šifru:

Neograničena municija, oklop i gorivo
"PACKISBACK".
Neograničena dopuna oružja - "GOPOSTAL".
Brža vozila - "WARPDRIVE".
Neograničeni životi - "LAZARUS".
Spora misija 1
- "AVENGER". Bez neprijatelja za vreme misije 1.
4 nastavljanja - "PHOENIX".
5 nastavljanja - "WARRIOR".
Duže letenje
"MPG" - da letiš na većim razdaljinama bez dopune goriva.
Recon mod
- "EAGLEEYE". Možeš leteti slobodno preko cele mape a da te neprijatelj ne gađa.

Šifre nivoa

Nivo	Šifra
1	JUNGLEWAR
2	CUTTHROATS
3	COUNTDOWN
3B	PLUTONIUM
4	PUSAN
5	ARMAGEDDON
Bonus	LIGHTNING

Dave Mirra Freestyle BMX


Završi igru
Ukucaj "R6KZBS7L1CTQMH" kao šifru.

007 Racing


Maj nejm iz Bond, Đem Bond

Cheat lista
Pritisni Gore, Dole, Levo, Desno na glavnom ekranu.

Otključaj sve nivoe
U glavnom meniju drži Dole L1 dok pritiskaš: X, O, X, O

Moćnija kola
Na naslovnom ekranu, pritisni L1, R1, △, O, X veoma brzo. Igra će dobiti zvuk smejanja. Pritisni "START" i idi na "2 Player". Kad biraš kola, "Vantage" kola će ti sad biti dostupna.

Rayman 2: The Great Escape


BONUS mapa, čuvanje života

Globox Disc pristup (nivo sa više igrača)
U glavnom meniju drži L + R i pritisni B(4).

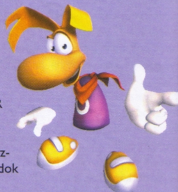
Bonus mapa na kraju svakog nivoa (Raycap)
Pre nego što se pojavi poruka "Access denied", pritisni A, B, X, Y, X, Y.

Kaleidoskop teksture
Pritisni Dole, A, Dole, B, A, Y, X(2).

Rayman VMS slika
Pritisni Gore, X, Y, Dole, Y, X, Levo, Desno.

Tajni prolaz
Pritisni A, B, X, Y, X, Y u Morb_20 (druga selekcija "pauk" nivoa). Pojaviće se tajni prolaz koji otkriva šifre za varanje za uzimanje energije.

Sačuvaj život
Dok igraš pritiskaj R neprekidno u istom ritmu. Napomena: Pokušaj da menjaš brzinu pritiskanja sve dok trik ne proradi.



Mortal Kombat 4

Sad i nikad više, sve komplet za MK4

Cheat meni
Selektuj versus mod i ukucaj 302 213 kao Kombat Kod. Zatim, izađi iz meča i uđi u ekran sa opcijama. Posvetli "Versus Screen Enabled" selekciju i drži Block + Run 10 sekundi. Sledeća opcija za varanje će biti dostupna. Napomena: Nije moguće koristiti više opcija za varanje u isto vreme.
Završeci
Aktiviraj "Endings" opciju u meniju za varanje. Da bi video kraj određenog lika, startuj igru u arkadnom modu i pobedi samo jednog.
Fatalities 1
Aktiviraj "Fatalities 1" opciju u meniju za varanje. Da bi pobedio svog protivnika, drži Dole i pritisni High Punch. Ovo će omogućiti svakom liku da ispuni svoju prvu smrtonosnost.
Fatalities 2
Aktiviraj "Fatalities 2" opciju u meniju za varanje. Da dokrajčiš svog protivnika, drži Dole i pritisni High Punch. Ovo će omogućiti svakom liku da ispuni svoju drugu smrtonosnost.
Nivo smrtnosnosti
Aktiviraj "Level Fatalities" opciju u meniju za varanje. Da dokrajčiš svog protivnika, drži Dole i pritisni High Punch. Ovo će omogućiti svakom liku da ispuni svoj nivo smrtnosnosti.
Pogledaj biografije
Unesi "Kombat Theatre" mod, posvetli željeni lik i pritisni Block.
Menjanje oružja
Aktiviraj treći kostim svog lika da se boriš sa njegovim drugim oružjem.
Kombat Kodovi
Unesi jedan od sledećih kodova u versus modu da aktiviraš određenu šifru za varanje. Postoje dve do tri digitalne slike u dnu ekrana. Prva slika je kontrolisana Low Punch-om u svakom box-u, druga Block-om i treća Low Kick-om.

Rezultat	Kod
Pobedi jednim udarcem	123 123
Noob Saibot mod	012 012
Crvena kiša (na Rain nivou)	020 020
Explosive Kombat	050 050
Izvučeno oružje se ne gubi	002 002
Onemogući bacanja	100 100
Onemogući max. štetu	010 010
Onemogući bacanja i max štetu	110 110
Nasumično pojavljivanje oružja	111 111
Startuj sa proizvoljnim oružjem	222 222
Startuj sa izvučenim oružjem	444 444
Mnogo oružja	555 555
Silent Kombat	666 666
Velike glave	321 321
Bori se u Goro's Lair (Spike Pit)	011 011
Bori se u The Well (Scorpion's Stage)	022 022
Bori se u Elder God's (Blue Face)	033 033
Bori se u Tomb Stage	044 044
Bori se u Rain Stage	055 055
Bori se u Snake Stage	066 066
Bori se u Shaolin Temple	101 101
Bori se u Living Forest (živoj šumi)	202 202
Bori se u Zatvoru (Fan Stage)	303 303
Bori se u Ice Pit	313 313

Looney Tunes Racing

Looney Tunes Racing

Likovi iz crtaća

Na glavnom meniju pritisni:

ACME Factory staza - L2, R1, R2, △, ○, Select.
Duck Dodgers Speedway staza - ○, Levo, □(2), R2, Select.
Forest Speedway staza - △, R2, Levo, △, L1, Select.
Garden Speedway staza - R1, Desno, Levo, L1, □, Select.
Planet X Speedway staza - R1, □, ○, L2, △, Select.
Planet Y staza - Desno, Levo, △, L2, L1, Select.
Wackyland staza - L1, ○, □, R2, △, Select.
Vozi kao Duck Dodgers - L2, □(2), △, ○, Select.
Vozi kao Evil Scientist - □, ○, L2, R2, △, Select.
Vozi kao Foghorn Leghorn - Desno(2), L2, □(2), Select.
Vozi kao Genie - □, L1, R1, △, ○, Select.
Vozi kao Gossamer - △, ○, R2, R1, □, Select.
Vozi kao Granny - ○, △(2), L1, R1, Select.
Vozi kao Hector - △, L2, L1, △, □, Select.
Vozi kao Pepe Le Pew - Levo, Desno, R1, ○, □, Select.
Vozi kao Rocky - △, Levo, R2, ○(2), Select.
Vozi kao Sylvester - Levo(2), L1, △, ○, Select.
Vozi kao Yosemite Sam - Levo, Desno, R2, □, ○, Select.

Dave Mirra Freestyle BMX

Evo malo trikova da ne skršite vrat

Igraj kao Slim Jim
Na ekranu za izbor igrača u pro quest modu, pritisni Dole(2), Levo, Desno, Gore(2), ○ Otključaj Slim Jim-a.

Svi nivoi
Na ekranu za izbor nivoa u pro quest modu, pritisni Levo, Gore, Desno, Dole, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, ○. Otključaj all levels.

Sve vrste bicikli
Na ekranu za izbor bajseva u pro quest modu, pritisni Gore, Levo, Gore, Dole, Gore, Desno, Levo, Desno, ○. Otključaj all bikes. Napomena: Svaki put kad izabereš nov bicikl ovaj kod moraš ponovo da uneseš.

Svi stilovi
Na ekranu za izbor stila u pro quest modu, pritisni Levo, Gore, Desno, Dole, Levo, Dole, Desno, Gore, Levo, ○. Otključaj all styles. Napomena: Svaki put kad izabereš nov bicikl ovaj kod moraš ponovo da uneseš.

Extra poeni
Pre nego što timer stigne do nule, pritisni X i bunnyhop dok nisi na rampi. Drži Gore + X ili Dole + X da nastaviš da skupljaš poene iako je vreme isteklo.





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Tomb Raider: The Last Revelation

Opet Lara, al na SEGI

Neograničena LaserSight municija
Uzmi samostrel ili revolver kombinovano sa LaserSight. Zumiraj i drži L, pa zatim pritisni Start. Dok držiš L selektuj pištolje i pritisni A. Dok držiš L pauziraj igru. Ako pravilno uneseš šifru čućeš zvuk potezanja pištolja.

Speedy Gonzales: Aztec Adventure



Šifre nivoa

Nivo	Šifra
2	6483
3	2397
4	9853
5	5629
6	5141

STROGO POV.

Army Men: Sarge's Heroes 2



Opasni plastikanci

Nevidljivost
Pauziraj igru i pritisni □, O, L1, R1.

Sva oružja sa puno municije
Pauziraj igru i pritisni □, O, R1, L1. Unesi ponovo kod da dopuniš municiju.

Uniforma od tankog lima
Unesi "TNMN" kao šifru. Napomena: Ovo nije oklop, mada ima sličnosti.

Šifre nivoa

Nivo	Ime	Šifra
2	Most	FLLNGDWN
3	Fridge	GTMLK
4	Zamrzivač	CHLLBB
5	Unutrašnji zid	CLSNGN
6	Groblje	DGTHS
7	Zamak	FRNKNSTN
8	Baza	BDBZ
9	Osveta	LBBCK
10	Sto	DSKJB
11	Krevet	GTSLP
12	Plavi grad	SMLLVLL
13	Cashi	CHRGT
14	Voz	NTBRT
15	Rakete	RDGLR
16	Bilijarski sto	FSTNLS
17	Pinball Table	WHSWZRD

Tokyo Xtreme Racer 2



Uvek prvi, što da ne?

Napomena: Ova igra takođe nosi naslov Shutoko Battle 2.
Stalno pobeđivanje (japanska verzija)
Posle 3-2-1-Go odbrojavanja, odmah pritisni L + R i otkucaj A na drugom kontroleru.

Turok 3: Shadow Of Oblivion



Spisak svih šifri

Šifre za varanje
Odaberi "Secrets" opciju iz glavnog menija ili pauziranog ekrana. Unesi jedan od kodova na "Enter New Secret" ekranu. Odaberi "Secrets" opciju i uključi bilo koji željeni kod.

Nepobedivost
[Gavran] [Losos] [Orao] [Medved] [Gušter] [Zec]
Sva oružja
[Sova] [Medved] [Sova] [Insekt] [Soko] [Sova]
Neograničeno municije
[Losos] [Los] [Bik] [Zmija] [Orao] [Losos]
Svi ključevi
[Gušter] [Vilin konjic] [Bik] [Medved] [Vuk] [Orao]
Warp nivo 1
[Žaba] [Los] [Konj] [Vilin konjic] [Vuk] [Zec]
Warp nivo 2
[Sova] [Sova] [Konj] [Los] [Los] [Los]
Warp nivo 3
[Sova] [Zec] [Medved] [Insekt] [Žaba] [Kuguar]
Warp nivo 4
[Medved] [Konj] [Gavran] [Orao] [Konj] [Kojot]
Warp nivo 5
[Medved] [Vilin konjic] [Konj] [Medved] [Žaba] [Los]
Mod bez glave
[Gušter] [Los] [Orao] [Sova] [Losos] [Konj]
Mod velike glave
[Kuguar] [Vuk] [Zmija] [Zec] [Gušter] [Kojot]
Velike ruke i stopala
[Gušter] [Gušter] [Vilin konjic] [Konj] [Gušter] [Kojot]
Stick man mod
[Konj] [Orao] [Zmija] [Kuguar] [Insekt] [Losos]
Tiny mod
[Žaba] [Žaba] [Losos] [Insekt] [Vuk] [Kuguar]
Maneken mod
[Zmija] [Bik] [Zmija] [Žaba] [Medved] [Los]
Mod penkala i mastila
[Jaguar] [Konj] [Los] [Riba] [Jaguar] [Soko]
Gasping mod
[Vilin konjic] [Bik] [Zes] [Losos] [Orao] [Gavran]
Gouraud senčena grafika
[Gušter] [Losos] [Insekt] [Losos] [Vuk] [Vilin konjic]
Menu madness
[Zec] [Sova] [Konj] [Insekt] [Medved] [Medved]
Pun pauza ekran
[Zec] [Sova] [Gušter] [Los] [Losos] [Zec]
Vidi kredite
[Los] [Los] [Los] [Los] [Los] [Los]

Syphon Filter

Syphon Filter

Pozovite vodoinstalatera

Izbor misije
Pauziraj igru, selektuj "Options", posvetli "Select mission" opciju, zatim drži Levo + R1 + L1 + Select + □ + × (istovremeno). Za PAL verziju igre, drži L1 + L2 + R1 + R2 + □ + ○ + ×.

Sva oružja i neograničena municija
Pauziraj igru, posvetli "Weapons" opciju, zatim drži Desno + L2 + R2 + ○ + □ + × (istovremeno). Napomena: Samo ona oružja koja su inače dostupna na ovom nivou biće selektovana. Za PAL verziju igre, pritisni Select + L1 + L2 + R2 + ○ + ×.

Super municija za Silenced 9mm (North Am. verzija)
Pauziraj igru, posvetli "Silenced 9mm" pod "Weapons" opcijom, zatim drži Levo + L1 + R2 + Select + □ + × (istovremeno). Ako pravilno uneseš kod, Gabe će reći "Understood".

Expert mod
Na naslovnom ekranu, drži Levo + L1 + R2 + Select + □ + ○ + × (istovremeno). Ako pravilno uneseš kod, čućeš izreku "Damn it". Za PAL verziju igre, drži L1 + L2 + R2 + □ + ○ + ×.

Oslabi neprijatelje
Pauziraj igru, posvetli "Map" opciju, zatim drži Desno + L2 + R1 + × (istovremeno). Ako pravilno uneseš kod, čućeš smeh. Za PAL verziju igre, drži Desno + L1 + R1 + R2 + ○ + ×.

Sonic Shuffle

Kad ti dosadi, promeni lik

Bonus likovi
Uspešno pređi mod sa pričom da otključaš likove koji su više igrivi.

Igraj kao Big The Cat
Pokupi sve slike u Sonic-ovoj sobi da otključaš Big The Cat u versus modu.

Igraj kao Chao
Pokupi sve slike Knuckles-a u Sonic-ovoj sobi da otključaš Chao u versus modu.

Igraj kao E-102 Gamma
Pokupi poslednju sliku Amy-ja u Sonic-ovoj sobi da otključaš E-102 Gamma u versus modu.

Igraj kao Super Sonic
Pokupi sve slike Sonic-a u njegovoj sobi da otključaš Super Sonic u versus modu.

Earthw. Jim: Menace 2 The Galaxy

GB color

Level 6

Unesi sledeću šifru:
ebdnkg
3bbbbb
bb3hbl

STROGO POV.

Deathtrap Dungeon

Izbor nivoa

U glavnom meniju pritisni L1, R1, △(2), □, ○, R1, L1. Zatim izvadi sve memorijske kartice iz PlayStation-a i izaberi "Load Game" da selektuješ sve nivoe.

Army Men

GB color

Šifre nivoa za plastikance

Nivo	Šifra
Desert: Cactus Flats	
Ghost Town	(ništa)
Caution	Granata, Mašinka, Helikopter, Džip
En Route	Džip, Helikopter, Helikopter, Džip
Clean Up	Mašinka, Granata, Mašinka, Granata
Desert: Casa Flats	
Enter Town	Mašinka, Helikopter, Džip, Mašinka
To The Bank	Granata, Granata, Helikopter, Helikopter
Stop the Tans	Mašinka, Džip, Mašinka, Helikopter
Tan's HQ	Džip, Džip, Granata, Mašinka
Desert: Winding Canyon	
Find that Jeep	Mašinka, Avion, Džip, Helikopter
Clear Patrols	Tenk, Helikopter, Džip, Mašinka
Clear the Radar	Minobacač, Tenk, Helikopter, Džip
Play it Again	Mašinka, Helikopter, Tenk, Minobacač
To the Helipad	Mašinka, Minobacač, Mašinka, Helikopter
Alpine: Winding River	
Patrol	Minobacač, Minobacač, Granata, Mašinka
Defense	Helikopter, Granata, Džip, Mašinka
Radar Round Up	Džip, Minobacač, Mašinka, Mašinka
House Call	Helikopter, Džip, Granata, Avion
Movin' On	Avion, Tenk, Minobacač, Džip
Alpine: Prison Camp	
Assault Prep	Mašinka, Tenk, Helikopter, Džip
Assault Start	Mašinka, Minobacač, Avion, Minobacač
Destroy Camp	Minobacač, Mašinka, Granata, Minobacač
Escape	Avion, Mašinka, Granata, Mašinka
Alpine: Construction	
Secure Region	Minobacač, Avion, Mašinka, Avion
Get the Tank	Helikopter, Džip, Granata, Tenk
Sack the Base	Mašinka, Helikopter, Helikopter, Džip
Final Assault	Minobacač, Helikopter, Mašinka, Džip
Victory	Avion, Tenk, Avion, Mašinka







102 Dalmatians: Puppies Rescue

Šifre nivoa

Nivo	Šifra
2	Kocka, Kost, Kost, Kocka
3	Kocka, Ključ, Kost, Mašina
4	Kocka, Kost, Hrana, Toy
5	Kost, Kocka, Pas, Kost
6	Kost, Kocka, Mašina, Hrana
7	Kost, Kost, Šapa, Pas
8	Kost, Kost, Šapa, Igračka
9	Kost, Igračka, Ključ, Kost
10	Kost, Igračka, Ključ, Kocka
11	Kost, Igračka, Kost, Mašina
12	Kost, Mašina, Kocka, Igračka
13	Kost, Mašina, Igračka, Ključ
14	Kost, Igračka, Šapa, Hrana
15	Kost, Igračka, Igračka, Mašina
16	Kost, Šapa, Igračka, Igračka
17	Igračka, Kost, Ključ, Kost
Bonus 1	Mašina, Kocka, Kocka, Kocka
Bonus 2	Mašina, Kocka, Kocka, Mašina

Carrier

Neograničeno T-7 bombi

Većina kutija sa T-7 bombama koje možeš naći kroz celu igru, premestiće bombu koju sadrži, nakon što je pokupiš. Jednostavno otvori kutiju, pokupi bombu, zatvori kutiju, zatim ponovo otvori kutiju i ponovi sve. Napomena: Maksimum 20 T-7 bombi se mogu pokupiti u isto vreme.

Mortal Kombat Trilogy

Biranje nivoa i likova

Za vreme same priče (opisa) pritisni Dole(2), Gore(2), Desno(2), Levo(2). Ako pravilno uneseš šifru, čućeš zvuk. Sada će se credit display promeniti u "Freeplay".

Izbor nivoa
Na ekranu za izbor likova posvetli Sonya i pritisni Gore + Start za jednog igrača ili Vs mod. Ako pravilno uneseš kod, ekran će se zatresti i začuće se zvuk "boom".

Proizvoljan izbor likova
Na ekranu za izbor likova, drži Gore + Start.

Cannon Spike

Drugi Cammy-jev kostim

Na ekranu za izbor likova posvetli Cammy i pritisni Gore ili Dole.

Xtreme Sports

Skriveni kurs

Selektuj Himalaya stazu na lakšoj težini igranja. Uđi u "skeleton" tunel i okreni se da pratiš drugi put sa leve stranet. Pokupi medaljon da otključaš skriveni ATV kurs.

Sea Dogs

Budi strašni gusar uz malu pomoć

Kodovi za varanje
Dok si na moru, pritisni [Ctrl] + Z, zatim unesi jednu od sledećih šifara da aktiviraš odgovarajući cheat:

REZULTAT	KOD ZA VARANJE
Popravljen brod, kompletna posada; odgovarajuće odelo	**have life**
Extra iskustvo	**expu me**
Extra novac	**deneg day**
Extra šteta	**get me magic**
Bez štete	**make screen shots**
Pritisni [Ctrl] + F da slobodno pomeraš kameru	**now i flying**
Pritisni [Keypad 0] da pucaš iz kamere	**fire from camera**
Pritisni [Ctrl] + L da teleportuješ brod na lokaciju kamere	**teleport**

Crash Team Racing

Stara ali legendarna

Ako pravilno uneseš kod čućeš zvuk.
U glavnom meniju drži L1 + R1 i pritisni sledeće:

Scrapbook
Gore(2), Dole, Desno(2), Levo, Desno, △, Desno.

Bonus staze
Desno(2), Levo, △, Desno, Dole(2) da otključaš turbo stazu i tri bonus arene.

Vozi kao Papu Papu
Levo, △, Desno, Dole, Desno, O, Levo(2), Dole.
Vozi kao Komodo Joe
Dole, O, Levo(2), △, Desno, Dole.
Vozi kao Pinstripe - Levo, Desno, △, Dole, Desno, Dole.
Nevidljivost - Gore(2), Dole, Desno(2), Gore.
Uvek uzmi nevidljivi paket
Dole, Levo, Desno, Gore, Dole, Desno.
Neograničene maske
Levo, △, Desno, Levo, O, Desno, Dole(2).
Neograničeno bombi
△, Desno, Dole, Desno, Gore, △, Levo.
Neograničeno Wumpa Fruit - Dole, Desno(2), Dole(2).
Super turbo prigušivači - △, Desno(2), O, Levo.
Prikaz turbo kauntera - △, Dole(2), O, Gore.





Alice



Ko je luđi od martovskog zeca?

Kodovi za varanje
Zaglavi "Console" prozor u "Game Options" pod "Settings" selekcijom. Zatim dok igraš, pritisni ~ i unesi jednu od sledećih šifara da aktiviraš odgovarajuću funkciju za varanje:

REZULTAT	KOD ZA VARANJE
Toggle božanski mod	god
Toggle neseckajući mod	noclip
Sva oružja	wuss
Sva oružja i popunjena municija	give all
Nivo sa energijom	health [1-100]
Pogled iz prvog lica	cg_cameradist -45
Vraćanje u početni položaj	cg_cameradist 128
Onesposobi neprijatelja AI	notarget
Toggle frame rate display	fps [0 or 1]
Izbor nivoa	map [map name]
Skupljanje obeleženih predmeta	give [item name]

Nazivi mapa
Upotrebi jednu od sledećih vrednosti sa "map [map name]" kodom:

centipede1	garden4	keep	tower1
centipede2	grounds1	pandemonium	tower2
facade	grounds2	potears1	tower3
fortress1	gvillage	potears2	utemple
fortress2	hedge1	potears3	wchess1
funhouse	hedge2	qlair	wchess2
garden1	hedge3	rchess	wforest
garden2	jlair1	skool1	
garden3	jlair2	skool2	

Nazivi predmeta
Upotrebi jednu od sledećih vrednosti sa "give [item name]" kodom:

w_knife.tik	w_jacks.tik
w_cards.tik	w_blunderbuss.tik
w_mallet.tik	w_demondice.tik
w_jackbomb.tik	w_ragebox.tik
w_eyestaff.tik	w_watch.tik
w_icewand.tik	

AeroWings

Egzibicije i BONUS (poznato zvuči) opcije

Napomena: Ova igra nosi takođe nosi naslov Aero Dancing: Featuring Blue Impulse.

Šifra (severno-američka verzija)
Na "Press Start" ekranu, pritisni L + R. Ako pravilno uneseš šifru, čućeš "Ok Good". Tako će "Exhibition" mod, svi nivoi, avioni, uključujući "dolphin" i "buggy" i mnogi drugi biti otključani.

Egzibicioni mod
Uspešno završi svih 20 Blue Impulse misija. Tako će "Exhibition" mod, koji sadrži nove manevre koji ranije nisu postojali, biti otključan.

Bonus opcije
Ukucaj "TASCAS" kao ime. Zatim, izaberi "Special" selekciju u meniju sa opcijama da pristupiš "HUD", "Cockpit" i "Player Assist" opcijama.

Test Drive 6



Deco, jel volite brzu vožnju

Da aktiviraš trik, upiši sledeće umesto imena:



Sva kola - "DFGY".
Sve staze - "ERERTH".
Sve brze staze - "CVCVBM".
Bez brzih staza - "OCVCVBM".
Kratke staze - "QTFHYF".
$6,000,000 - "AKJGQ".
Sva takmičenja - "OPIOP".
Bez takmičenja - "OPOIOP".
Isključi čekpointe - "FFOEMIT".
Uključi čekpointe -"NOEMIT".
Stop The Bomber mode - "RFGTR".



Uroš Tomić

brate, u kom si fazonu?

Dan kada sam ostao sam...



Zašto te nikada više neću videti? Zašto nikada više neću imati onaj isti osmeh na usnama? Zašto još ne mogu da te zaboravim? *...uzdah...*

Znam da mi još dugo vremena nećeš napuštati um, maštu, da će većina mojih misli biti upućena tebi, da ću te sanjati iz noći u noć, željan slika koje si mi ulivala u maštu, inspiracije koju si mi predstavljala.

Uz tebe sam provodio najlepše momente svoga života, stalno sam se trudio da te zadovoljim onoliko koliko si ti zadovoljila mene! Čemu? Da ti vratim, da i ti pokušaš da osetiš toplinu koju sam ja osećao. Imala si mnogo mašte, umela si da me odneseš daleko, da me nateraš da zaboravim na sve. Šta da radim sada kada te više nema? *...dramska pauza...*

Šta da radim u ovim teškim vremenima i kako da se postavim među ludacima? Vidim da mi ne preostaje ništa drugo, osim da se posvetim besomučnom radu, kako ne bih preterano razmišljao o tebi. Ali kad bolje razmislim, shvatim da si ti imala veze sa mojim radom, da se moj rad delimično zasnivao na tebi, jedina moja. *...depresivna stanka...*

Znao sam za tebe još od prvih dana svoga života, mogu čak i da se usudim da kažem da smo odrastali zajedno. Tvoj izgled i tvoji "periferijali" su iz godine u godinu izgledali sve punije, sve savršenije. Priče koje si mi pričala su iz godine u godinu bivale lepše, bogatije, življe, jače su pobuđivale moju pažnju. Neke su bile tužne, tragične, banalne, nezanimljive, ali su zato mnoge predstavljale mala remek-dela. I sada uzdrhtim kada se setim tvoje primamljive spoljašnjosti, tvojih glatkih oblina. Želeo sam te onda, želim te i sada, jedina moja, ni sama ne možeš shvatiti koliko će mi nedostajati vreme koje sam sa tobom proveo. Ni sada ne mogu samog sebe da ubedim da te više nema, ne želim to da prihvatim... **NEĆU TO DA PRIHVATIM!!!**

Ali...ali... kako da se borim protiv surove realnosti, spoznaje da ću ostati lišen tvoga prisustva, svih lepih stvari koje si mi darovala? *...tužni jecaji i ridanje...*

Besciljno lutam Kalemegdanom, setim se koliko smo puta tu bili zajedno, na mini golfu, na Tašu, sajmu, voleo sam večeri koje sam provodio uz tebe, nežno dodirujući i pritiskajući tvoje glatko telo, a sada, sada sam samo bleda senka, olupina, nešto što više ne podseća na čoveka. Osećam se kao senka, tih i neprisutan, slab kao malo dete, osećam da mi lađe tonu, napušta me sreća, sve mi ovce vukovi izjedoše. *...deprimirajući momenat ispunjen samosažaljenjem...*

Sve mi... sve mi, deluje nekako sivo, bezlično, neprirodno, kada razmislim i shvatim da će uskoro i uspomena na tebe početi da bledi.

...nesiguran momenat lažne nade...

A možda... možda ti nisi potpuno nestala iz mog života. Možda si samo poprimila neki drugi oblik egzistencije, možda si "pala pod patronat" nekog drugog, nekog koji te je preoteo samo zbog ličnog interesa, zbog sticanja koristi. "On" će se truditi da te promeni, da ti da drugo ime, drugi lik, drugi oblik, ali ti ćeš uvek biti i ostati ti, jedna i jedina, na momente neponovljiva i konstantno originalna. Na momente si mi delovala bestelesno, mislio sam: "Kako nešto tako malo, može da apsolutno i kompletno zadovolji nekoga, da ga spase usamljenosti, da ga odvede negde daleko, izvan domašaja očnjaka surove realnosti?", u tim momentima nisam shvatao čaroliju koju si bacila na mene, obuzimajući me celog i kompletno.

Istina je da si i druge zadovoljavala poput mene, ali sada shvatam koliko je to bilo nesebično od tebe. Shvatam i kako nikada nisam morao da budem ljubomoran na tebe, znala si koliko mi značiš i to si cenila, a ja sam shvatao da nikada nećeš pripadati samo meni. Bio sam srećan što sam znao da si nas sve volela, ispunjavala naše želje, a da ni za trenutak nisi pomišljala isključivo na sebe ili svoje blagostanje. Zato sada mislim da sam te voleo mnogo više no što sam ti priznavao, samo će mi time biti teže da te zaboravim.

...ponovna depresija prouzrokovana očajanjem i bolom...

A KAKO SADA BEZ TEBE, GDE DA IDEM, ŠTA DA RADIM??? Niko ne može da mi odgovori na pitanja, nikome nije stalo do toga kako se ja osećam, vidim samo tamu, ne vidi se više svetlost na kraju tunela, pacovi napuštaju lađu koja tone...

Da nisam tolika kukavica, samom bi sebi život oduzeo, samo kad bih smeo, ali nažalost, ne smem, to je protivno mojim uverenjima i stremljenjima. Voleo bih samo da se nađe neko ko je u stanju da me uteši...

Danas sam, ophrvan bolom, otišao u moj omiljeni net kafe, pokušao sam da se malo zabavim sa ljudima, da zaboravim na šok koji je izazvala vest o tvom preranom odlasku u legendu... Da, baš u legen



du, iako si bila relativno mlada, tvoje postojanje i zasluge su ostavile neizbrisiv trag u našim srcima, u našoj duši... i sve dok i nama kuca junačko srce u grudima, znaj da sećanje na tebe ne umire, ne bledi, ne nestaje, već ostaje da živi, obasjano svetlošću, plamenom koji se nikada neće ugasiti!

Džaba sam pokušavao da se razonodim, da se razveselim tu i tamo kojim "fragom", nekom dobrom akcijom sa mojim drugarima Assasinom i Lordom, ni to nije pomoglo, a oni nisu čak ni primetili da sam ophrvan tugom. Naučio sam vešto da krijem svoja osećanja, ne mogu da dozvolim ljudima da shvate koliko sam izbedačen tvojim odlaskom, ne želim da me iko žali zbog toga, shvatam da još nema utehe.

Možda ću nekako naučiti da živim bez tebe, ali sada razumem koliko to ne želim, koliko bi mi to bilo mrsko.Smatram da bi samo prestanak svih mojih vitalnih funkcija uspeo da mi podari momenat spokoja i utehe, možda bih te našao tamo negde, "opaljenu" suncem na nebeskim pašnjacima, gde veliki Manitu sedi i puši svoju veliku lulu, smejući se malim ljudima.

A šta meni na kraju ostaje? Da te pamtim celog života i da se sećam zajedničkih momenata, srećnih trenutaka sa tobom provedenih... O, nesputana mladosti, o momenti, zauvek izgubljeni, joj živote - skote, jao tugo, moja drugo...

JA STVARNO NE MOGU DA VERUJEM DA MOJA LJUBLJENA "SEGA" VIŠE NE POSTOJI!!

...tužni ridaj iz koga se može zaključiti da je naratora prošla volja za životom...

Ovaj teks je posvećen fabrici "interaktivnih snova" koja je prestala da postoji. Nikada neću zaboraviti tužno jutro, kada me je moj urednik obavestio šta se tačno dogodilo, kada me je komšinica povratila veštačkim disanjem usta-na-usta (što je bio veoma bitan događaj u mom životu, a ko zna komšinicu, može samo da mi zavidi ili pljune pod prozor) i kada se jedna zvezda na nebu ugasila. Ko zna koliko je mališana uživalo uz "segine" igre i programe, jer je samo jedno vreme obeležila konzola SMDII. Cenim da je sve ostalo upravo postalo istorija...

SLAVA JOJ!

P.S. Niste valjda stvarno mislili da bih zbog neke žene samome sebi život oduzeo?

AUTOR: [illegible] & DUH	GLUMICA, IDA	NEPROFESIONALAC	VREMENSKI ROK	NAJPOZNATIJI PLASTIČNI VOJNIK IZ VIDEO IGARA	VLADAR, STAREŠINA U SRBIJI ZA VREME TURAKA	FRANCUSKI AUTOMOBIL	OBIM	SLIKA (LAT)	VRSTA SIRA	bonus	IZRAĐIVAČI MAKETA	POZNATA NAMCO-va RPG AVANTURA
[illegible] SA SLIKE / ŠVEDSKA		A				P	O			MLADEN DELIĆ / MNOŽINA (SKR.)	M	D
		M				E	DEO NAMEŠTAJA	O	2 R	M	A	R
[illegible]		A			5	Ž	NIJE DEBELA / TONA	T	A	N	K	A
[illegible]	I	T	ATOM ISTOG HEMIJSKOG ELEMENTA / ZAMOR			3 O	T			EMANUEL GAJBEL / SLIČNO (SKR.)	E	4 G
[illegible] / FRANCUSKA		E			DUH GAMES			JEDNAKO	I	S	T	O
		R						OSOLJEN		L		N
[illegible] UZOR, OBRAZAC, UTVRĐENO PRAVILO (MN.)	POZITIVNA ČESTICA / FILOZOF, ŽAN-POL							TEMPERATURA	T	RATNO VAZDUHOPLOV. / FUDBALER, ŽOAO	R	V
SUMPOR	S	REOMIR / DRVENI SUD, KACA	R	UMETNOST POKRETNIH SLIKA	AMPER	GRČKO SLOVO	INTERPLAY-ova IGRA	GREŠKA (LAT.)	GLUMICA, ZADORA / URANJENI			
POČETAK AZBUKE	A	B	AMERIČKI STOČAR / VRSTA, PASMINA	1	A						LITAR / VRSTA KONJSKOG HODA	L
VELIKI SVETSKI NAROD					ODRAN ČOVEK / 1. i 2. VOKAL							
KONTAKTNA MOTKA TRAMVAJA, TROLEJBUSA						VAGA / NORVEŠKA	K	A	N	T	A	R
NAJPOZNATIJI [illegible]-SOFT-ov LIK							TENISER, MARSELO	6				DUH GAMES

NAGRADNA SKANDINAVKA

Konačno rešenje u plavim poljima Vam može doneti jednu od nagrada:
5 CD-a po izboru za PSX
DUH GAMES
5 primeraka "BONUS" časopisa
bonus

"BONUS" - 011 340 77 12
"DUH GAMES" - 037 39 979

REŠENJE IZ PROŠLOG BROJA JE:
ZELDA

NAGRADNI KUPON

? | 1 | 2 | 3 O | 4 G | 5 | 6 |

IME

PREZIME

ADRESA

KUPONE SA TAČNIM REŠENJEM SLATI NA ADRESU: BONUS, POŠTANSKI FAH 32, 11050 BEOGRAD 22 SA NAZNAKOM "ZA NAGRADNU SKANDINAVKU"

Imena dobitnika nagradne ukrštenice iz prošlog broja

Memorijsku karticu je dobio: Aleksandar Bogdanović, Subotica
CD po izboru su dobili: Marko Aleksić, Velika Plana • Dejan Grgić, Irig • Damir Marić, Risan • Slobodan Grujić, Vojka • Marko Milićev, JNA 88 Starčevo
Kalendare su dobili: Miloš Janjić, Zrenjanin • Nikola Trkulja, Sombor • Marko Anđelković, Vranje • Miljan Sikimić, Smederevo • Sretko Milojević, Kosovska Mitrovica
Časopis Bonus su dobili: Darko Đuričić, Valjevo • Petar Pavlić, Petrovaradin • Miloš Stojanović, selo Miljević • Ivan Tijardović, Beograd • Stefan Luković, Čačak



pomagajte drugovi

Ukoliko ste se zaglavili u nekoj igri, ili ne znate kako dalje, pošaljite nam pismo ili e-mail, a mi ćemo ga objaviti. Takođe, ako znate odgovor i možete da pomognete saigraču u nevolji, učinićete plemenito delo. Pitanja se postavljaju isključivo pismom ili mail-om.

NIKAKO I NIPOŠTO REDAKCIJI TELEFONOM !

Ako ne objavimo vaše pismo, ne ljutite se, budite strpljivi i proverite sledeći broj (osim ako je stiglo više istih odgovora na jedno pitanje)

TOMB RAIDER 2

✉ **Slađana Pavlov**

Pitanje: U drugom delu Tomb Raidera na početku upadnem u rupu u kojoj me napada tigar. Kako izaći iz te rupe?!

TOMB RAIDER 2 OPET

✉ **Imam jedan problem.**

U Tomb Raideru 2 (4 nivo, Opera house), uđem u prostoriju sa ventilatorima, uzmem ključ i prođem kroz ventilacioni hodnik. Svugde su ventilatori koji me uvek ubiju. Kako da izađem i za šta je zeleni čip koji pokupim? Unapred zahvalan,

Ranko, Bačka Topola

PARASITE EVE II

✉ **Ako može neko da mi pomogne u igri Parasite eve II, u Neo Arci kojim redosledom treba gaziti kamenje na piramidi. (disk II)**

Pozdrav od Bora iz Bara

SPYRO 2

✉ **Zamolio bi vas nešto:**

Pošto sam pre nekoliko dana kupio igricu Spyro 2 i ne mogu da pređem deo kada Spyro mora da oslobodi pticu.

Petrović Dejan, Pančevo

COVERT OPS

✉ **Šta sad?**

Zaglavio sam se u igrici Covert Ops: Nuclear Dawn u sobi gde se nalaze ćerka i žena Francuskog ambasadora u 13. vagonu, 2. sprat ne mogu da provalim šifru za ta vrata (I disk), i zaglavio sam se u igri Final fantasy IX. Na 3 disku "Kuja" mi otme "Eiko" i ja posle ne mogu da pobegnem iz njegovog zamka.

Spasić Danijel, Pančevo

SPEC OPS 2

✉ **Zdravo,**

A sada malo o meni: U igri Spec Ops 2 došao sam do table u kojoj treba neutralisati kamion sa velikim raketama. Postavim eksploziv i ništa. Samo mi je preostalo "drugovi pomagajteeee!!!!"

Jakovljević Goran, Banja Luka

GALERIANS I VERONICA

✉ **Hi,**

Za frenda Boba Podgoričanina i igru Galerians, igru sam prešao odavno, a ako je to u hotelu, koliko se sećam u podrum se ulazi kad ubiješ kraljicu koja se nalazi na jednom od splavova u praznoj sobi sa mrljama po zidu i vratima koja ne mogu otvoriti (ali nisam siguran). Za D felon imaš objašnjenje koje se nalazi neđe na početku igre.

R.E. code Veronica, jedno pitanje, kada ste u ulozi Krisa Redfilda šta treba uraditi sa zlatnim pištoljem (Luger replika) koji se nalazi u zaključanoj fioci u sobi pored hangara sa avionom jer do kraja igre nigdje ga nisam iskoristio??????

Psiho, Bar

VERSAILLES

✉ **Pozdrav,**

Trenutno imam veliki problem u rješavanju igre Versailles. Stigao sam do 4. nivoa i zaglavio se u prostoriji sa pismom na latinskom jeziku. Pismo sadrži sledeći tekst: Felix fortuna divinum exploratum actuit. Šta uraditi sa ovim pismom i kako nastaviti igru dalje?

Renato Grgurević, Boka Kotorska

MEDIEVIL I

✉ **Za igricu MediEvil I u nivou The Asylum grounds ne mogu da rešim drugu zagonetku.**

I ako neko ima šifru da Lara bude ko od majke rođena u bilo kom delu, neka pomogne.

Marko Đuričić, Beograd

FEAR EFFECT

✉ **Iako sam pročitao rešenje igrice Fear Effect, ne znam kako da na 3. disku namamim stražara da se oklizne preko ulja.**

Daniel Divjaković, Sombor

Lako, "Sada si zarobljen u ostavi i moraš da pronađeš ulje i vazu. Prvo **polomi vazu** da bi privukao stražarevu pažnju, zatim prospi ulje na kockastu rešetku i navuci stražara da pređe preko nje." Da bi on prešao preko rešetke potrebno je da se krećeš po prostoriji, a on će ići za tobom. Kad staneš iza rešetke, on će pokušati da pređe preko nje da bi došao do tebe.

Redakcija

RESIDENT EVIL 3

✉ **Mučim se u igrici Resident Evil 3 kod PC verzije i stigao sam do crva uz pomoć "Bonusa", ali problem je što nemam nijedan sprej, pa pandrknem. Ako neko zna neku šifru, neka mi pomogne. Dobro bi mi došla besmrtnost.**

A sad da pomognem Bojanu Karabaševiću u igri TR4. Kada pređeš most, ispred tebe se jednostavno nalazi ivica na koju možeš da se popneš. Kada se popneš, samo prati put ka brdu i doći ćeš do poznate oblasti. Nipošto ne ulazi u vodu jer moraš sve ispočetka.

Aleksandar Mađarev, Zrenjanin

TOMB RAIDER 5

✉ U broju 10 čitalac iz Zaječara je pitao za Tomb Raider 5. Kao prvo, kada otvoriš vratanca u podu, slobodno se spusti u kuhinju. Ako primetiš, videćeš kuvara kako nešto kuva. Koristi dugme za šetanje (prvo siđi sa šporeta što tiše) i polako pođi iza kuvarovih leđa. Pritisni dugme za akciju i u inventaru će se pojaviti pajser, potvrdi i uživaj. Od njega ćeš dobiti jedan ključ koji otvara jedna od dvoje vrata, a iza vrata te čekaju pištolji tako da u ovom nivou nema više šunjanja. I mali savet za tebe: u ovom delu i u delu Hi Tech zgrada štedi energiju a posebno municiju u Hi Tech zgradama.

Za uzvrat pitam, da li neko zna kako se otvaraju vrata u igrici RE3 koja se nalaze nešto malo dalje od ulaza u bar? Na mapi su ona od početka zaključana. To je u gornjem gradu nešto malo dalje od glavnog ulaza u bar (onog što je zaključan sa druge strane).

Mađarev Aleksandar, Zrenjanin

MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodatke, mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele da nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obratiti marketingu časopisa "Bonus"!

Iznajmljujem PlayStation konzole, za teritoriju Zvezdare - kućna dostava. Dodatno volan i multi tap - za 4 igrača.
tel. 011/417-624, 063/321-123

Menjam GameBoy Pocket za walkman sa tranzistorom
Tel: 011/397-08-38 - Predrag

Menjam N64 sa 2 džojstika i memorijskom karticom za SONY
Tel: 064/13-13-240

Menjam CD-ove za Play Station
tel. 012/66-326 - Filip

Menjam igrice za PSX i PC
tel. 011/755-426

Zamena diskova za SONY PLAYSTATION. Ogroman Izbor.
Tel: 064/111-06-56

Menjam GAMEBOY Kolor sa 2 kertridža, adaptermom i lajt plejerom za polovan i očuvan Nintendo 64 sa 2 džojstika i 1 kertridžom.
Aleksandar - Tel: 011/643-100

Menjam Game Boy pocket za walkman sa tranzistorom
Predrag, Tel: 011/397 08 38

Menjam kertridže za N64
tel. 025/33-590

Menjam vokmen za Game Boy.
Aleksandar, tel. 011/32 22 042

Prodajem aparat za kopiranje kertridža na diskete za MEGA DRIVE II i SNES sa preko 300 igara. **Tel. 063-226-201**



Dreamcast™

samo 370,-



O čemu ste samo sanjali?



Video memorijska kartica



Dodatni kontroler



Shock 2 Racing Wheel



Pump Action pištolj

Segina nova konzola je prva 128-bitna konzola na tržištu. Njen grafički procesor je četiri puta jači nego kod najjačeg Pentium II procesora, što omogućava neverovatno tečnu 3D grafiku i munjevitu akciju. Likovi i animacija su veoma glatki, do sada najpribližniji prirodnim. Ni zvuk ne zaostaje za slikom, već daje pravi prostorni utisak. Originalne igre dolaze na GD diskovima, ali se uz pomoć "boot" diska mogu igrati i kopije sa CD diskova.

Dreamcast je takođe, prva konzola sa ugrađenim modemom, preko kojeg možete ići na Internet, pisati i primati e-mailove, dopisivati se u "pričaonicama" ili da se igrate protiv drugih vlasnika Dreamcast-a širom sveta i sve to na vašem televizoru.

Video memorijska kartica ima ugrađeni LCD displej i služi za snimanje pozicije u igrama, ali i za samostalno igranje mini igara, kao i za razmenu snimljenih pozicija.

Vaši snovi već postaju java!



Centrala: Beograd, Gospodara Vučića 160,
Novi telelefoni: 011/ 30 45 700, 30 45 701, 421 355
Centar: Beograd, Svetogorska (Lole Ribara) 47, Tel: 011/3222 606
Novi Sad: Miletićeva 36, Tel. 021/ 617 038, 064/117 53 36



Samba De Amigo kontroleri (zvečke)



Slike su iz nekih aktuelnih igara za Dreamcast: **Jet Grind Radio, SWWS 2000, Metropolis Street Racer, Sonic Shuffle, Space Channel 5, Sega Sports NBA2K1, Shenmue**